

 **CUBASE ELEMENTS 9.5**

 **CUBASE AI 9.5**

 **CUBASE LE 9.5**

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Ce document PDF a été amélioré pour être plus facile d'accès aux personnes malvoyantes. En raison du grand nombre d'images qu'il contient et de leur complexité, veuillez noter qu'il n'a pas été possible d'intégrer de descriptions textuelles des images.

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'un Accord de Licence et ne peut être copié sur un autre support sauf si cela est autorisé spécifiquement par l'Accord de Licence. Aucune partie de cette publication ne peut être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Media Technologies GmbH. Les détenteurs enregistrés de la licence du produit décrit ci-après sont autorisés à imprimer une copie du présent document pour leur usage personnel.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées [™] ou [®] de leurs propriétaires respectifs. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur le site www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2018.

Tous droits réservés.

Cubase_9.5.40_fr-FR_2018-10-16

Table des matières

7	Introduction	98	Piste Arrangeur
7	Documentation et systèmes d'exploitation	99	Piste d'Accords
7	À propos de la documentation	101	Pistes de voie FX
8	Conventions	105	Pistes Répertoire
9	Raccourcis clavier	106	Pistes de Groupe
10	Configuration de votre système	111	Piste Marqueur
10	Configuration audio	112	Piste Règle
17	Configuration MIDI	113	Piste Vidéo
20	Connexion d'un synchroniseur	114	Gestion des pistes
21	Connexions audio	114	Ajout de pistes
21	Fenêtre Connexions audio	116	Exporter des pistes MIDI dans un fichier MIDI standard
22	Renommer les entrées et les sorties de l'interface	118	Suppression de pistes
23	Ajouter des bus d'entrée et de sortie	119	Déplacer des pistes dans la liste des pistes
24	Préréglages des bus d'entrée et de sortie	119	Renommer des pistes
25	À propos du Monitoring	119	Colorer des pistes
25	Éditer les configurations de bus	120	Afficher les images de piste
27	Fenêtre de projet	122	Configuration de la hauteur des pistes
28	Afficher/masquer des zones	123	Sélection des pistes
28	Zone de projet	124	Duplication de pistes
38	Zone gauche	124	Désactiver des pistes (Cubase Elements uniquement)
44	Zone inférieure	124	Organisation des pistes dans des pistes Répertoire
49	Zone droite	125	Gestion des données audio superposées
54	Focus du clavier dans la fenêtre Projet	125	Affichage des événements sur les pistes Répertoire
55	Zoom dans la fenêtre Projet	125	Modifier l'affichage d'événements sur les pistes Répertoire
58	Fonction de Calage	126	Préréglages de piste
62	Curseur Réticule	131	Conteneurs et événements
62	Boîte de dialogue Historique des modifications	131	Événements
64	Gestion des projets	135	Conteneurs
64	Création de nouveaux projets	136	Techniques d'édition des conteneurs et événements
64	Hub	149	Édition d'intervalles
66	Assistant de projet	149	Création d'un intervalle de sélection
66	À propos des fichiers de projet	151	Édition des intervalles de sélection
67	À propos des fichiers de modèle	154	Lecture et Transport
68	Boîte de dialogue Configuration du projet	154	Palette Transport
72	Ouvrir des fichiers de projet	156	Menu Transport
73	Enregistrer des fichiers de projet	160	Transport
74	Revenir à la dernière version enregistrée	162	Fenêtre contextuelle Transport
74	Choisir l'emplacement d'un projet	163	Fenêtre Affichage temps
75	Créer des projets autonomes	164	Délimiteurs gauche et droit
77	Pistes	166	Placement du curseur du projet
77	Paramètres de l'Inspecteur de piste	166	Défilement automatique
78	Configuration des commandes des pistes	167	Formats temps
80	Pistes Audio	168	Pre-Roll et Post-Roll
85	Pistes d'Instrument		
89	Pistes MIDI		
94	Pistes Échantillonneur (Cubase Elements uniquement)		

169	Punch In et Punch Out	299	Fenêtre Traitement hors ligne direct
169	Clic du métronome	303	Traitements audio intégrés
174	Suivi	309	Appliquer des traitements hors ligne direct à l'aide de raccourcis clavier
176	Clavier à l'écran	310	Algorithmes de modification de la durée
176	Enregistrement MIDI avec le clavier à l'écran	310	Standard
177	Options du Clavier à l'écran	311	Limitations
178	Enregistrement	312	Fonctions audio
178	Méthodes d'enregistrement de base	312	Détecter les silences
181	Monitoring	315	Analyse de spectre
183	Spécificités de l'enregistrement audio	317	Statistiques
187	Spécificités de l'enregistrement MIDI	319	Éditeur d'échantillons
194	Temps d'enregistrement restant	321	Barre d'outils
194	Verrouiller Enregistrement	325	Ligne d'infos
195	Importer des fichiers audio et MIDI	325	Barre d'aperçu
195	Importer des fichiers audio	326	Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons
202	Importer des fichiers MIDI	327	Règle
205	Quantification de données MIDI et audio	327	Affichage de forme d'onde
205	Fonctions de quantification	329	Édition d'intervalles
206	Quantification du début des événements MIDI	331	Liste de régions
207	Quantifier la longueur des événements MIDI	333	Point de synchronisation
207	Quantification de la fin des événements MIDI	336	Repères
207	Quantification du début des événements audio	336	Calcul des repères
208	Panneau de quantification	339	Naviguer entre les repères dans la fenêtre Projet
215	Fondus et fondus enchaînés	339	Tranches
215	Fondus basés sur des événements	341	Créer une table de quantification groove
219	Créer des fondus basés sur les clips	341	Créer des marqueurs
220	Fondus enchaînés	341	Créer des régions
223	Fondus et fondus enchaînés automatiques	342	Créer des événements
227	Piste Arrangeur (Cubase Elements uniquement)	342	Créer des notes MIDI
228	Ajouter des événements arrangeur sur la piste Arrangeur	344	Aligner un signal audio sur le tempo
228	Éditeur arrangeur	344	Préréglages d'algorithme
232	Configurer une chaîne Arrangeur et ajouter des événements	345	Modifier la durée d'événements audio pour les aligner sur le tempo du projet
234	Mode Jump	345	Mode Musical
236	Arranger de la musique sur une vidéo	346	Éditeur de conteneurs audio
237	Marqueurs	348	Barre d'outils
237	Marqueurs de position	352	Ligne d'infos
237	Marqueurs de cycle	352	La règle
238	Fenêtre Marqueurs	353	À propos des couches
242	Piste Marqueur	353	Opérations
244	Importation et exportation de marqueurs	357	Contrôler la lecture des échantillons à partir de pistes Échantillonneur (Cubase Elements uniquement)
245	MixConsole	357	Charger des échantillons audio dans les Commandes de l'échantillonneur
245	MixConsole de la zone inférieure	358	Charger des conteneurs MIDI dans les Commandes de l'échantillonneur
246	Fenêtre de la MixConsole	358	Créer des pistes Échantillonneur
278	Effets audio	358	Commandes de l'échantillonneur
278	Effets d'insert et effets Send	368	Fonctions d'édition et de lecture des échantillons
280	Effets d'insert	370	Transférer des échantillons des Commandes de l'échantillonneur vers des instruments VST
285	Effets Send	372	Bibliothèque
289	Effets de Dithering (Cubase Elements uniquement)	372	Fenêtre Bibliothèque
289	Interfaces des effets	376	Utilisation de la Bibliothèque
290	Préréglages d'effet		
295	Fenêtre Informations sur les composants système		
298	Traitement hors ligne direct		
299	Principes de fonctionnement du traitement hors ligne direct		

391	MediaBay	471	Utilisation de périphériques MIDI
391	Rack de Media de la zone droite (non compris dans Cubase LE)	471	Périphériques MIDI – paramètres généraux et gestion des programmes
397	Fenêtre de la MediaBay	479	Fonctions MIDI
415	Utilisation des fenêtres associées à la MediaBay	479	Configuration de la transposition
417	Utilisation des bases de données de disques	480	Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur
419	Paramètres de la MediaBay	481	Dissoudre les conteneurs
420	Raccourcis clavier de la MediaBay	483	Répéter les événements MIDI de boucles de pistes indépendantes
421	Automatisation	483	Étendre des notes MIDI
421	Enregistrement de vos actions	484	Fixer la longueur des notes MIDI
421	Courbes d'automatisation	484	Fixer la vélocité des notes MIDI
422	Ligne de valeur statique	485	Convertir les données de pédale de sustain en longueurs de notes
422	Écrire/Lire l'automatisation	485	Supprimer les recouvrements
423	Données des conteneurs MIDI et automatisation des pistes	486	Édition de la vélocité
423	Écriture des données d'automatisation	486	Supprimer les notes doubles
426	Éditer les événements d'automatisation	487	Supprimer des données de contrôleur
430	Pistes d'Automatisation	487	Supprimer des données de contrôleur continu
432	Instruments VST	487	Restreindre les voix de polyphonie
432	Ajouter des instruments VST (non compris dans Cubase LE)	488	Alléger les données de contrôleur
433	Créer des pistes d'Instrument	488	Extraire des données d'automatisation MIDI
433	Instruments VST dans la zone droite (non compris dans Cubase LE)	488	Inverser l'ordre de lecture des événements MIDI
434	Fenêtre VST Instruments (non compris dans Cubase LE)	489	Inverser l'ordre des événements MIDI sélectionnés
434	Barre d'outils des instruments VST (non compris dans Cubase LE)	490	Éditeurs MIDI
435	Commandes des instruments VST (non compris dans Cubase LE)	490	Fonctions communes des éditeurs MIDI
436	Préréglages d'instruments	497	Éditeur clavier
438	Lecture des instruments VST	508	Opérations dans l'éditeur Clavier
439	Latence	526	Éditeur de partition
440	Options d'importation et d'exportation	533	Opérations dans l'Éditeur de partition
442	Contrôles instantanés VST (non compris dans Cubase LE)	540	Éditeur de rythme
444	Installation et gestion des plug-ins	554	Opérations dans l'Éditeur de rythme
444	Installer des plug-ins VST	557	Drum Maps
444	Gestionnaire de plug-ins VST	563	Fonctions d'accord
447	Créer une collection d'effets	563	Piste d'Accords
449	Télécommande de Cubase	564	Événements d'accords
449	Connecter des contrôleurs externes	568	Événements de gamme
450	Supprimer l'entrée de télécommande de toutes les entrées MIDI	569	Voicings
450	Configuration des périphériques externes	571	Conversion d'événements d'accords en MIDI
452	Contrôleurs externes et automatisation	572	Contrôler la lecture MIDI à l'aide de la piste d'Accords
453	Assigner des commandes à des contrôleurs externes	575	Assigner des voix à des notes
454	Périphérique générique	576	Extraction d'événements d'accords à partir d'événements MIDI
458	L'Éditeur de télécommande (Cubase Elements uniquement)	577	Enregistrement d'événements d'accords à partir d'un clavier MIDI
463	Apple Remote (macOS uniquement)	578	Pads d'accords
464	Contrôles instantanés VST (non compris dans Cubase LE)	578	Pads d'accords
465	Paramètres en temps réel	581	Menu Fonctions
465	Paramètres de piste MIDI	582	Préparatifs
465	Paramètres MIDI	582	Chord Assistant
470	Transposer et Vélocité sur la ligne d'infos	583	Assignment d'accords à des pads d'accords
		586	Déplacement et copie des pads d'accords
		586	Lecture et enregistrement des accords
		588	Réglages des pads d'accords – Télécommande
		591	Réglages des pads d'accords – Joueur
		594	Réglages des pads d'accords – Disposition des pads
		594	Préréglages de pads d'accords

595	Créer des événements à partir de pads d'accords	670	Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur
596	Éditer le tempo et la mesure	670	Sélecteur de couleur
596	Modes de tempo du projet	671	Colorer manuellement des pistes, des conteneurs ou des événements
596	Éditeur de piste Tempo	672	Mode de coloration automatique des pistes
598	Configurer des changements de tempo dans un projet	672	Colorer les commandes des pistes
600	Définir un tempo de projet fixe	673	Boîte de dialogue Couleurs de projet
602	Calculatrice de tempo	675	Où sont enregistrés les réglages ?
602	Régler la définition en fonction du tempo	677	Optimisation
603	Événements de mesure	677	Optimisation des performances audio
605	Exporter un mixage audio	681	Préférences
606	Exportation du mixage dans des fichiers audio	681	Boîte de dialogue Préférences
607	Voies disponibles pour l'exportation	683	Édition
607	Location	690	Éditeurs
609	Format de fichier	690	Affichage d'événements
616	Sortie Moteur audio	694	Général
618	Importer dans le projet	695	MIDI
618	Post-traitement	700	MediaBay
620	Synchronisation	700	Vumètres
620	Présentation	701	Enregistrement
621	Timecode (références de position)	703	Transport
622	Sources d'horloge (références de vitesse)	705	Interface utilisateur
623	La boîte de dialogue Réglages de synchronisation du projet	705	VST
626	Fonctionnement en synchronisation	708	Vidéo
627	Utilisation de VST System Link	709	Index
631	Activer VST System Link		
639	Vidéo		
639	Compatibilité des fichiers vidéo		
640	Fréquences d'images		
640	Périphériques de sortie vidéo		
641	Préparation à la création de projets vidéo		
643	Préparation de la lecture vidéo		
645	Montage vidéo		
647	ReWire (non compris dans Cubase LE)		
647	Introduction		
647	Activer des applications ReWire		
648	Lancer et quitter		
649	Activation des voies ReWire		
650	Utilisation des commandes de transport et de tempo		
650	Gestion des voies ReWire		
651	Routage MIDI via ReWire		
651	Considérations et limitations à prendre en compte		
652	Raccourcis clavier		
652	Créer des raccourcis clavier		
653	Rechercher des raccourcis clavier		
653	Supprimer des raccourcis clavier		
653	Enregistrer des préreglages de raccourcis clavier		
654	Charger des préreglages de raccourcis clavier		
654	Importer des configurations de raccourcis clavier		
654	Réinitialiser les raccourcis clavier		
655	Les raccourcis clavier par défaut		
666	Définir les touches mortes des outils		
667	Personnalisation		
667	Utiliser les options de configuration		
669	Personnaliser les couleurs des vumètres		

Introduction

La documentation concerne les produits Steinberg suivants : Cubase Elements, Cubase AI et Cubase LE.

Il est clairement indiqué quand une fonction est uniquement disponible dans Cubase Elements, et non dans Cubase AI ou dans Cubase LE. Les captures d'écran ont été prises sous Cubase Elements.

Documentation et systèmes d'exploitation

Cette documentation a été établie pour les systèmes d'exploitation Windows et macOS.

Les fonctionnalités et les paramètres spécifiques à l'un ou l'autre de ces systèmes sont clairement mis en évidence. Dans tous les autres cas, les descriptions et procédures de la documentation valent pour Windows comme pour macOS.

Remarques :

- Les captures d'écran ont été prises sous Windows.
- Certaines fonctions du menu **Fichier** sous Windows se trouvent dans le menu du nom du programme sous macOS.

À propos de la documentation

La documentation comprend plusieurs documents. Vous pouvez les lire en ligne ou les télécharger à la page suivante : **steinberg.help**. Pour vous rendre sur **steinberg.help**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Saisissez **www.steinberg.help** dans la barre d'adresse de votre navigateur Web.
- Dans le programme, sélectionnez **Aide > Aide de Cubase**.

Guide Rapide

Sans entrer dans les détails, ce guide couvre les domaines suivants :

- Configuration minimale, procédure d'installation et activation de la licence.
- Configuration de votre système.

Mode d'emploi

Il s'agit du principal document de Cubase référence, il décrit en détail les opérations, les paramètres, les fonctions et les techniques du programme.

Pupitres de télécommande

Liste des périphériques de télécommande MIDI pris en charge.

Référence des plug-ins

Ce document décrit les fonctionnalités et les paramètres des plug-ins VST et des instruments VST intégrés.

HALion Sonic SE

Ce document décrit les fonctionnalités et les paramètres de l'instrument VST intégré HALion Sonic SE.

Groove Agent SE

Ce document décrit les fonctionnalités et les paramètres de l'instrument VST intégré Groove Agent SE.

Conventions

Nous avons utilisé des éléments typographiques et des repères pour structurer les informations contenues dans cette documentation.

Éléments typographiques

Les éléments typographiques et leurs significations sont indiqués ci-dessous.

CONDITION PRÉALABLE

Une opération doit être effectuée ou une condition doit être remplie avant qu'une procédure puisse être démarrée.

PROCÉDER AINSI

Liste des étapes à suivre pour obtenir le résultat escompté.

IMPORTANT

Informations sur des problèmes qui pourraient affecter le système ou le matériel connecté, ou engendrer un risque de perte de données.

À NOTER

Informations à prendre en considération.

EXEMPLE

Exemple illustrant la procédure.

RÉSULTAT

Résultat auquel aboutit la procédure.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous informe sur les actions ou les tâches que vous pouvez accomplir après avoir mené la procédure à bien.

LIENS ASSOCIÉS

Liste des rubriques connexes que vous pouvez trouver dans cette documentation.

Conventions typographiques

Les noms des menus, options, fonctions, boîtes de dialogue, fenêtres (etc.) sont inscrits en caractères gras.

EXEMPLE

Pour ouvrir le menu **Fonctions**, cliquez sur **Menu Fonctions** dans le coin supérieur droit de la **MixConsole**.

Une suite de mots en gras séparés par des signes supérieur correspond à une suite de différents menus à ouvrir.

EXEMPLE

Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste**.

Raccourcis clavier

De nombreux raccourcis clavier par défaut utilisent des touches de modification dont certaines changent en fonction du système d'exploitation utilisé.

Lorsque des raccourcis clavier employant des touches de modification sont mentionnés dans ce manuel, ils sont d'abord indiqués avec la touche de modification de Windows, puis avec celle de macOS :

- touche de modification Windows/touche de modification macOS-Z

EXEMPLE

Ctrl/Cmd-Z signifie : appuyez sur **Ctrl** sous Windows ou **Cmd** sous macOS, puis appuyez sur **Z**.

Configuration de votre système

Pour utiliser Cubase, vous devez configurer votre système audio et, si nécessaire, votre système MIDI.

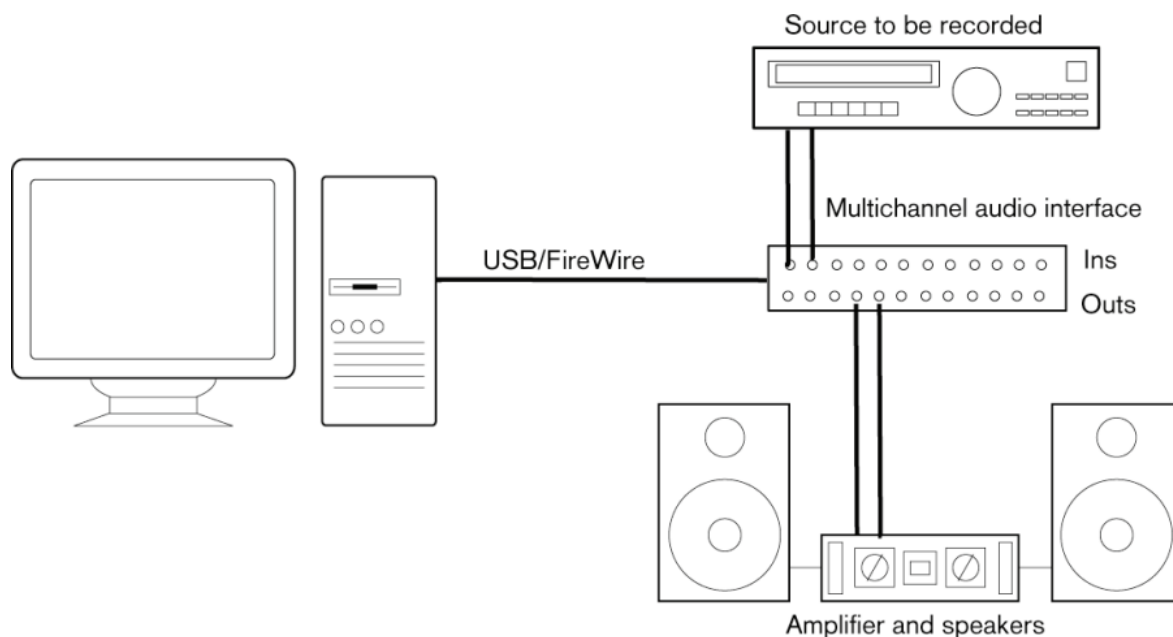
Configuration audio

IMPORTANT

Vérifiez que tous les appareils sont éteints avant d'effectuer les connexions.

Configuration simple des entrées et sorties stéréo

Si vous n'utilisez qu'une entrée stéréo et une sortie stéréo de Cubase, vous pouvez relier votre carte son (par exemple les entrées de votre carte ou de votre interface audio) directement à la source d'entrée et les sorties à un amplificateur ou des enceintes amplifiées.



Connexions audio

La manière dont vous allez configurer votre système dépend de différents facteurs, tels que le type de projet que vous désirez créer, les périphériques externes que vous souhaitez utiliser ou l'ordinateur dont vous disposez. Donc, les sections suivantes ne sont que des suggestions.

La façon de connecter vos équipements externes, c'est-à-dire par des connexions numériques ou analogiques, dépend également de votre configuration.

À propos des niveaux d'enregistrement et d'entrée

Lorsque vous reliez vos différents appareils, assurez-vous que l'impédance et les niveaux des sources audio et des entrées correspondent bien. Employez les bons types d'entrées pour éviter la distorsion ou le bruit de fond dans vos enregistrements. Par exemple, il existe plusieurs types d'entrées, notamment le niveau ligne grand public (-10 dBV) et le niveau ligne professionnel (+4 dBu).

Il est parfois possible de configurer les caractéristiques des entrées sur l'interface audio elle-même ou sur son panneau de configuration. Pour plus de détails, veuillez vous référer à la documentation fournie avec votre interface audio.

IMPORTANT

Cubase ne procède à aucun réglage du niveau d'entrée pour les signaux arrivant sur la carte audio, puisque cet aspect est géré différemment pour chaque carte. Le réglage du niveau d'entrée s'effectue donc soit via une application spécifique fournie avec l'interface, soit depuis son panneau de configuration.

Connexions Word clock

Si vous effectuez les connexions en numérique, il est souvent nécessaire de connecter le word clock, signal de référence entre la carte audio et les appareils externes. Pour plus de détails, veuillez vous référer à la documentation fournie avec votre interface audio.

IMPORTANT

Veillez à configurer correctement la synchronisation Word Clock ou vous risquez d'entendre des parasites sur vos enregistrements.

Sélectionner un pilote audio

En sélectionnant un pilote audio, vous autorisez Cubase à communiquer avec l'interface audio. Normalement, quand vous lancez Cubase, une boîte de dialogue vous invite à sélectionner un pilote, mais vous pouvez également sélectionner le pilote de votre interface audio en procédant comme indiqué ci-dessous.

À NOTER

Sous Windows, nous vous recommandons d'utiliser le pilote ASIO spécialement conçu pour votre interface. Si aucun pilote ASIO n'a été installé, contactez le fabricant de l'interface audio pour obtenir des informations sur les pilotes ASIO disponibles. Si aucun pilote ASIO adéquat n'est disponible, vous pouvez utiliser le pilote ASIO générique à faible latence.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
 2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **Système audio VST**.
 3. Ouvrez le menu local **Pilote ASIO** et sélectionnez le pilote de votre interface audio.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

Configuration de l'interface audio

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez sélectionné un pilote pour votre interface audio.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
3. Procédez de l'une des manières suivantes pour ouvrir le panneau de configuration de votre interface audio :
 - Sous Windows, cliquez sur **Panneau de configuration**.
 - Sous macOS, cliquez sur **Open Config App**.
Ce bouton n'est disponible que pour certains équipements. S'il n'est pas disponible dans votre configuration, reportez-vous à la documentation de votre interface audio.

À NOTER

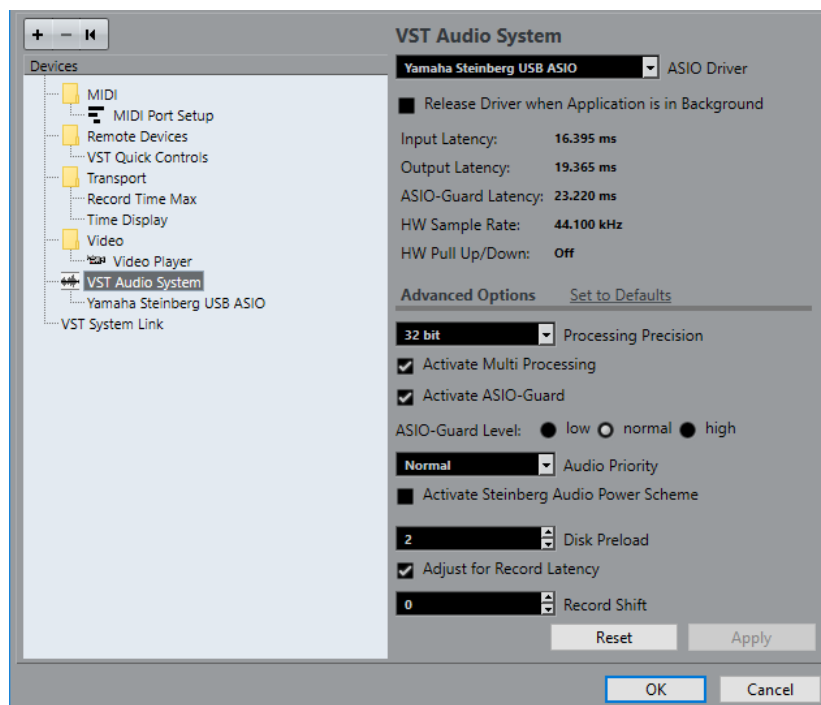
Le panneau de configuration est fourni par le fabricant de l'interface audio et il est spécifique à chaque marque et à chaque modèle d'interface. Néanmoins, les panneaux de configuration du pilote ASIO générique à faible latence (Windows uniquement) sont fournis par Steinberg.

4. Configurez les paramètres de votre interface audio en suivant les recommandations du fabricant.

Systeme audio VST

Dans la section **Systeme audio VST**, vous pouvez sélectionner un pilote ASIO pour votre interface audio.

- Pour ouvrir la section **Systeme audio VST**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio** et sélectionnez **Systeme audio VST** dans la liste des **Périphériques**.



Voici les options disponibles :

Pilote ASIO

Permet de sélectionner un pilote.

Libérer le pilote ASIO si l'application est en tâche de fond

Permet de libérer le pilote afin que d'autres applications puissent lire le signal via votre interface audio, même quand Cubase est en cours d'exécution.

Latence d'entrée

Indique la latence d'entrée de l'interface audio.

Latence de sortie

Indique la latence de sortie de l'interface audio.

Latence ASIO-Guard

Indique la latence ASIO-Guard.

Fréquence d'échantillonnage du matériel

Indique la fréquence d'échantillonnage de votre interface audio.

Pull-Up/Down du matériel

Indique le statut Pull Up/Pull Down de l'interface audio.

Réinitialiser aux valeurs par défaut

Permet de restaurer les paramètres par défaut.

Précision de traitement

Permet de configurer la précision du traitement audio sur 32 ou 64 bits à virgule flottante. Ce paramètre détermine si toutes les voix sont traitées et mixées en 32 bits à virgule flottante ou en 64 bits à virgule flottante.

À NOTER

Une précision de traitement de 64 bits à virgule flottante peut demander davantage de charge processeur et de mémoire.

Pour savoir quels plug-ins prennent en charge le traitement 64 bits à virgule flottante, ouvrez le **Gestionnaire de plug-ins VST** et activez l'option **Afficher les plug-ins qui prennent en charge le traitement 64 bits** dans le menu local **Options d'affichage**.

À NOTER

Les plug-ins et instruments VST2 sont toujours traités à une précision de 32 bits.

Activer le multitraitement

Permet de répartir équitablement la charge de traitement entre tous les processeurs disponibles. Cubase peut ainsi exploiter pleinement la puissance combinée de plusieurs processeurs.

Activer ASIO-Guard

Permet d'activer la fonction ASIO-Guard. Cette option n'est disponible que si vous avez également activé l'option **Activer le multitraitement**.

Niveau ASIO-Guard

Permet de définir le niveau de la fonction ASIO-Guard. Plus le niveau est élevé, plus le traitement est stable et meilleures sont les performances de traitement audio. Néanmoins, avec un niveau élevé, la fonction ASIO-Guard engendre davantage de latence et utilise plus de mémoire.

Priorité de l'audio (Windows uniquement)

Ce paramètre doit être configuré sur **Normal** si vous travaillez avec des pistes audio et MIDI. Si vous n'utilisez pas de pistes MIDI, vous pouvez le configurer sur **Accentuer**.

Activer Mode optimisé pour la puissance audio de Steinberg

Quand cette option est activée, tous les modes de préservation de la puissance qui ont une incidence sur le traitement en temps réel sont désactivés. À noter que cette option n'est utile que quand la latence est très faible et engendre une augmentation des besoins en puissance.

Préchargement disque

Permet de définir le nombre de secondes de signal audio préchargé dans la mémoire RAM avant le début de la lecture. La lecture gagne en stabilité grâce à cette option.

Ajuster à la latence d'enregistrement

Quand cette option est activée, la latence des plug-ins est prise en compte pendant l'enregistrement.

Décalage d'enregistrement

Permet de décaler les enregistrements de la valeur définie.

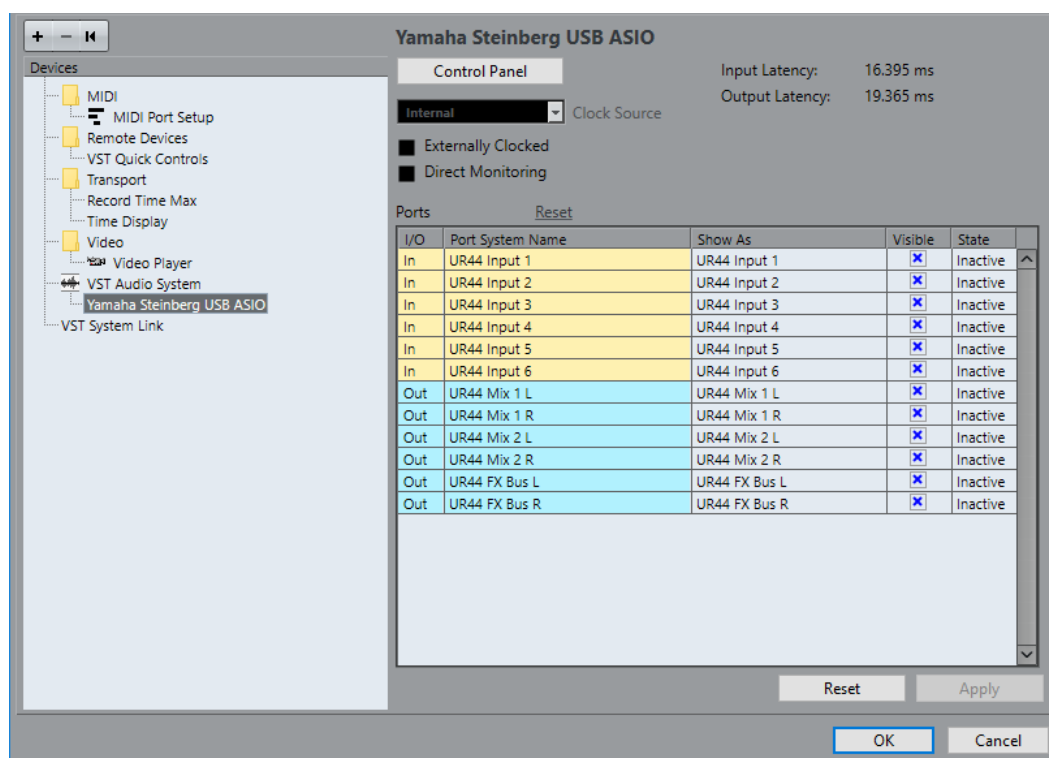
LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 445

Configuration du pilote ASIO

Cette section vous permet de configurer votre pilote ASIO.

- Pour ouvrir la section dans laquelle se configure le pilote ASIO, sélectionnez **Studio > Configuration du studio** et sélectionnez le pilote audio dans la liste des **Périphériques**.



Voici les options disponibles :

Tableau de bord

Permet d'ouvrir le panneau de configuration de l'interface audio.

Latence d'entrée

Indique la latence d'entrée du pilote audio.

Latence de sortie

Indique la latence de sortie du pilote audio.

Source d'horloge

Permet de sélectionner une source d'horloge.

Synchronisé à une horloge externe

Activez cette option si vous utilisez une source d'horloge externe.

Monitoring direct

Activez cette option pour écouter le son à partir de votre interface audio et pour la contrôler à partir de Cubase.

Réinitialiser les ports

Permet de réinitialiser les noms et la visibilité de tous les ports.

E/S

Statut des entrées/sorties des ports.

Port

Nom du port pour le système.

Afficher comme

Permet de renommer le port. Le nom que vous lui attribuez ici est utilisé dans les menus locaux **Routage d'entrée** et **Routage de sortie**.

Visible

Permet d'activer/désactiver les ports audio.

État

État du port audio.

Utiliser des sources d'horloge externes

Si vous utilisez une source d'horloge externe, il vous faut indiquer à Cubase qu'il reçoit des signaux d'horloge externes et doit aligner sa vitesse sur cette source.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
3. Activez **Synchronisé à une horloge externe**.

RÉSULTAT

Cubase adopte alors la vitesse de la source externe.

À NOTER

Pour une lecture et un enregistrement corrects des données audio, vous devez aligner la fréquence d'échantillonnage du projet sur celle des signaux d'horloge entrants.

Quand il y a une différence entre les fréquences d'échantillonnage, le champ **Format d'enregistrement** de la barre d'état est affiché dans une autre couleur. Cubase accepte la différence de fréquences d'échantillonnage, ce qui veut dire que la lecture sera plus rapide ou plus lente.

Utilisation de plusieurs applications audio à la fois

Vous pouvez faire en sorte que d'autres applications puissent lire le signal via votre interface audio, même quand Cubase est en cours d'exécution.

CONDITION PRÉALABLE

Les autres applications audio qui accèdent à l'interface sont configurées pour libérer le pilote audio.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **Système audio VST**.
3. Activez **Libérer le pilote ASIO si l'application est en tâche de fond**.

RÉSULTAT

L'application qui est en focus a alors accès à l'interface audio.

Configuration de l'interface audio

Les plupart des cartes son sont fournies avec une ou plusieurs applications qui vous permettent de configurer votre interface.

Les paramètres se trouvent normalement dans un panneau de configuration que vous pouvez ouvrir directement à partir de Cubase, ou séparément si Cubase n'est pas en cours d'exécution. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation de votre interface.

Voici les paramètres que vous pouvez configurer :

- Sélectionner quelles entrées/sorties sont actives.
- Configurer la synchronisation via word clock.
- Activer/Désactiver l'écoute de contrôle via la carte.
- Régler les niveaux pour chaque entrée.
- Régler les niveaux pour chaque sortie de façon à les adapter aux appareils que vous utilisez pour l'écoute de contrôle.
- Sélectionner les formats d'entrée et de sortie numérique.
- Faire les réglages des buffers audio.

Configuration des ports d'entrée et de sortie

Après avoir sélectionné et configuré le pilote de votre interface audio, il vous faut choisir les entrées et sorties qui seront utilisées.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez sélectionné un pilote pour votre interface audio.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
 2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
 3. Configurez les paramètres souhaités.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration du pilote ASIO](#) à la page 14

Configuration des bus audio

Cubase utilise un système de bus d'entrée et de sortie pour l'échange de données audio entre le programme et l'interface audio.

- Les bus d'entrée permettent de router le signal audio depuis les entrées de votre interface audio dans Cubase. Le signal audio est donc toujours enregistré via un ou plusieurs bus d'entrée.
- Les bus de sortie permettent de router le signal audio depuis Cubase vers les sorties de votre interface audio. Le signal audio est donc toujours lu via un ou plusieurs bus de sortie.

Après avoir configuré les bus d'entrée et de sortie internes, vous pouvez connecter votre source audio (un micro, par exemple) à votre interface audio et commencer à enregistrer, lire et mixer.

LIENS ASSOCIÉS

[Connexions audio](#) à la page 21

Monitoring

Dans Cubase, le terme Monitoring signifie l'écoute du signal d'entrée pendant l'enregistrement.

Il existe plusieurs moyens d'écouter en Monitoring.

- En externe, en écoutant le signal avant qu'il n'entre dans Cubase.
- Via Cubase.
- En utilisant l'ASIO Direct Monitoring.

Il s'agit d'une combinaison des deux autres méthodes.

LIENS ASSOCIÉS

[Monitoring externe](#) à la page 181

[Monitoring via Cubase](#) à la page 181

[ASIO Direct Monitoring](#) à la page 182

Configuration MIDI

IMPORTANT

Éteignez tous les équipements avant de procéder aux branchements.

PROCÉDER AINSI

1. Reliez votre périphérique MIDI (clavier, interface MIDI, etc.) à votre ordinateur.
 2. Installez les pilotes de vos périphériques MIDI.
-

RÉSULTAT

Vous pouvez utiliser vos périphériques MIDI dans Cubase.

Connexions MIDI

Pour lire et enregistrer des données MIDI à partir de votre périphérique MIDI (un clavier MIDI, par exemple), il vous faut connecter les ports MIDI.

Branchez le port de sortie MIDI de votre périphérique MIDI sur le port d'entrée MIDI de votre interface audio. Le périphérique MIDI transmet alors des données MIDI qui peuvent être lues ou enregistrées par votre ordinateur.

Branchez le port d'entrée MIDI de votre périphérique MIDI sur le port de sortie MIDI de votre interface audio. Vous pourrez ainsi transmettre des données MIDI de Cubase vers le périphérique MIDI. Par exemple, vous pouvez enregistrer une prestation, éditer les données MIDI dans Cubase, puis les faire lire par le clavier et enregistrer le signal audio qu'il émet.

Afficher/Masquer des ports MIDI

Vous pouvez choisir d'afficher ou non un port MIDI dans les menus locaux MIDI du programme.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
 2. Dans la liste **Périphériques**, sélectionnez **Configuration des ports MIDI**.
 3. Pour masquer un port MIDI, désactivez-le dans la colonne **Visible**.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

Configuration de toutes les entrées MIDI

Quand vous enregistrez des données MIDI, vous pouvez définir l'entrée MIDI qui sera utilisée par chaque piste MIDI. Vous pouvez néanmoins enregistrer les données MIDI provenant de n'importe quelle entrée MIDI si vous le souhaitez. Pour définir quelles entrées prendre en compte, sélectionnez **All MIDI Inputs** sur une piste MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste **Périphériques**, sélectionnez **Configuration des ports MIDI**.
3. Activez **Dans 'All MIDI Inputs'** pour un port.

À NOTER

Si vous avez connecté un périphérique de contrôle MIDI, veillez à désactiver l'option **Dans 'All MIDI Inputs'** sur cette entrée MIDI. Vous éviterez ainsi d'enregistrer des données provenant du périphérique de contrôle quand l'entrée de la piste MIDI est configurée sur **All MIDI Inputs**.

4. Cliquez sur **OK**.
-

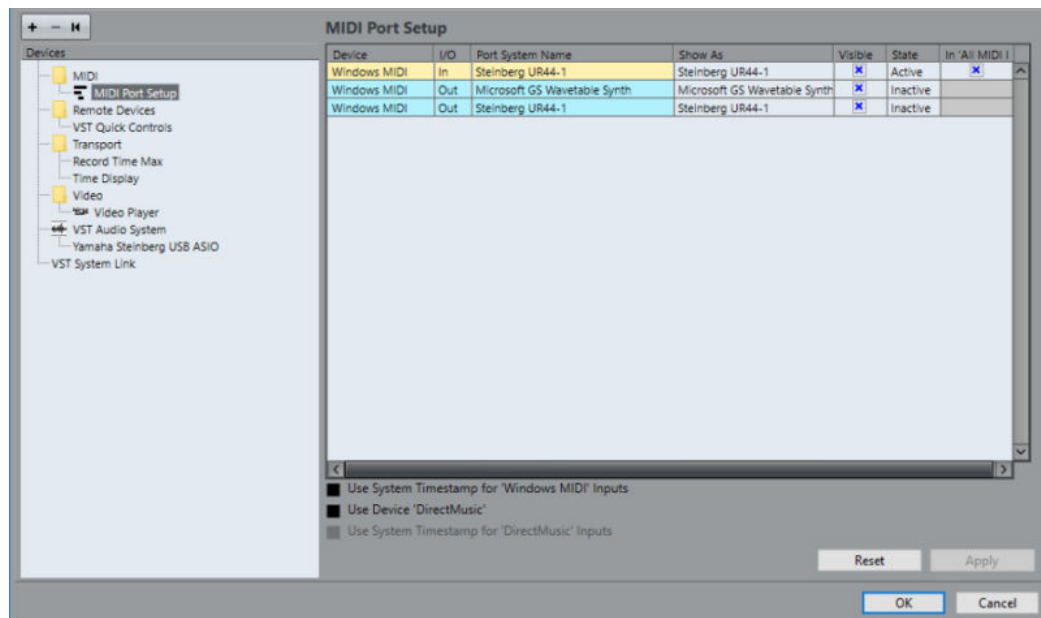
RÉSULTAT

Quand vous sélectionnez **All MIDI Inputs** dans le menu **Routage d'entrée** d'une piste MIDI dans l'Inspecteur, la piste MIDI utilise toutes les entrées MIDI que vous avez définies dans la **Configuration des ports MIDI**.

Configuration des ports MIDI

La page **Configuration des ports MIDI** de la boîte de dialogue **Configuration du studio** regroupe les périphériques MIDI connectés et vous permet de configurer leurs ports.

- Pour ouvrir la page **Configuration des ports MIDI**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio** et activez l'option **Configuration des ports MIDI** dans la liste des **Périphériques**.



Voici les colonnes que vous pouvez trouver :

Périphérique

Les périphériques MIDI connectés.

E/S

Statut des entrées/sorties des ports.

Port

Nom du port pour le système.

Afficher comme

Permet de renommer le port. Le nom que vous lui attribuez ici est utilisé dans les menus locaux **Routage d'entrée** et **Routage de sortie**.

Visible

Permet d'activer/désactiver les ports MIDI.

État

État du port MIDI.

Dans 'All MIDI Inputs'

Permet d'enregistrer des données MIDI à partir de toutes les entrées MIDI.

À NOTER

Désactivez cette option si vous utilisez des périphériques de télécommande.

Voici les options disponibles :

Utiliser l'horodatage système pour les entrées 'Windows MIDI'

Activez cette option si vous rencontrez systématiquement des problèmes de temps, tels que des notes décalées, par exemple. Quand cette option est activée, l'horodatage système sert de référence temporelle.

Utiliser 'DirectMusic' périphérique

Si vous n'utilisez pas de périphérique avec un pilote de périphérique DirectMusic, vous pouvez laisser cette option désactivée. Les performances système seront meilleures.

Utiliser l'horodatage système pour les entrées 'DirectMusic'

Activez cette option si vous rencontrez systématiquement des problèmes de temps, tels que des notes décalées, par exemple. Quand cette option est activée, l'horodatage système sert de référence temporelle.

Compatibilité Plug & Play pour les périphériques MIDI USB

Cubase prend en charge les périphériques MIDI USB Plug & Play. Ces périphériques peuvent être branchés et activés alors que l'application tourne.

Connexion d'un synchroniseur

Quand vous utilisez Cubase avec des magnétophones externes, il vous faut généralement utiliser un synchroniseur.

IMPORTANT

Vérifiez que tous les appareils sont éteints avant d'effectuer les connexions.

Pour savoir comment brancher et configurer votre synchroniseur, veuillez vous reporter à la documentation de l'appareil.

LIENS ASSOCIÉS

[Synchronisation](#) à la page 620

Connexions audio

Pour lire et enregistrer avec Cubase, configurez les bus d'entrée et de sortie dans la fenêtre **Connexions audio**.

Les types de bus requis dépendent de votre carte son, de votre configuration audio globale et de vos projets.

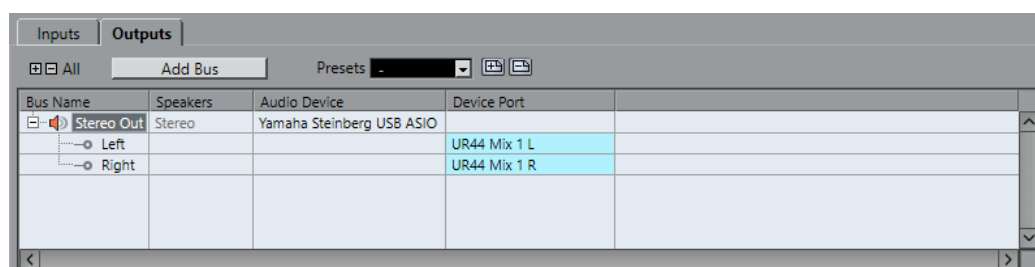
Fenêtre Connexions audio

La fenêtre **Connexions audio** permet de configurer les bus d'entrée et de sortie.

- Pour ouvrir la fenêtre **Connexions audio**, sélectionnez **Studio > Connexions audio**.

Onglets entrée/sortie

Les onglets **Entrée** et **Sortie** permettent de définir et de configurer les bus d'entrée et de sortie.



Voici les options disponibles au-dessus de la liste des bus :



+ - Tout

Permet de développer/réduire tous les bus de la liste des bus.

Ajouter bus

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter bus d'entrée** et de créer une nouvelle configuration de bus.

Préréglages

Permet d'ouvrir le menu **Préréglages** et de sélectionner des préréglages de configuration de bus. **Enregistrer**  : permet d'enregistrer une configuration de bus dans un préréglage. **Supprimer**  : permet de supprimer le préréglage sélectionné.

Voici les colonnes disponibles dans la liste des bus :

Nom de bus

Liste les bus. Cliquez sur le nom d'un bus pour le sélectionner ou le renommer.

HP

Indique la configuration de haut-parleurs (mono, stéréo) de chaque bus.

Périphérique audio

Indique le pilote ASIO sélectionné.

Port périphérique

Indique quelles entrées/sorties physiques de la carte son sont utilisées par le bus. Permet de développer l'entrée du bus pour afficher tous les canaux de haut-parleurs. Quand l'entrée du bus est réduite, seul le premier port utilisé par le bus est visible.

Le menu local **Port périphérique** indique combien de bus sont connectés à tel ou tel port. Les bus sont indiqués entre crochets à côté du nom du port.

Il est possible d'afficher jusqu'à trois assignations de bus de cette manière. Quand davantage de connexions ont été effectuées, un numéro figure à la fin du nom du port.

Par exemple, « Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2) » signifie que le port Adat1 est assigné à trois bus stéréo et à deux bus supplémentaires.

Renommer les entrées et les sorties de l'interface

Avant de configurer des bus, il est conseillé de modifier les noms par défaut des entrées et des sorties de votre carte son. Cette opération permet de transférer les projets entre différents ordinateurs et différentes configurations.

Par exemple, si vous apportez votre projet dans un autre studio, il se peut que la carte audio de ce studio soit d'un modèle différent. Toutefois, si vous avez convenu avec les autres utilisateurs du studio d'attribuer des noms identiques aux entrées et sorties, Cubase corrige automatiquement les entrées et les sorties de vos bus.

À NOTER

Quand vous ouvrez un projet créé sur un autre ordinateur dont les noms des ports sont différents ou dont la configuration des ports n'est pas la même, la boîte de dialogue **Ports manquants** apparaît. Elle vous permet de router manuellement les ports initialement utilisés dans le projet vers les ports disponibles sur l'ordinateur.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **Système audio VST**.
3. Ouvrez le menu local **Pilote ASIO** et sélectionnez le pilote de votre interface audio.
4. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
5. Dans la colonne **Afficher comme**, cliquez sur un nom de port et saisissez un nouveau nom.
6. Répétez l'étape précédente pour renommer tous les ports nécessaires.
7. Cliquez sur **OK**.

LIENS ASSOCIÉS

[Re-routage des ports manquants](#) à la page 73

Masquer les ports

Vous pouvez masquer les ports qui ne sont pas utilisés. Les ports masqués ne s'affichent pas dans la fenêtre **Connexions audio**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.

2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
 3. Dans la colonne **Visible**, désactivez les ports que vous souhaitez masquer.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

Activer et désactiver les ports (macOS uniquement)

Sous macOS, il est possible de définir les ports d'entrée et de sortie qui sont actifs. Ainsi, vous pouvez utiliser l'entrée microphone au lieu de l'entrée ligne ou désactiver l'entrée ou la sortie de la carte son.

À NOTER

Cette fonction est uniquement disponible pour les interfaces audio intégrées, les périphériques audio USB standards et certaines autres cartes son.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
 2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
 3. Cliquez sur **Tableau de bord**.
 4. Activez/désactivez les ports.
 5. Cliquez sur **OK**.
-

Ajouter des bus d'entrée et de sortie

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Connexions audio**, cliquez sur l'onglet **Entrées** ou sur l'onglet **Sorties**.
 2. Cliquez sur **Ajouter bus**.
 3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter bus d'entrée**, configurez le bus.
 4. Facultatif : Saisissez un nom pour le bus.
Quand vous ne saisissez pas de nom, le bus est nommé d'après la configuration de canaux.
 5. Cliquez sur **Ajouter bus**.
Le nouveau bus est ajouté à la liste des bus.
 6. Pour chaque canal de haut-parleur du bus, cliquez dans la colonne **Port périphérique** et sélectionnez un port pour votre carte son.
-

Configuration du bus de sortie par défaut (Main Mix)

Le **Main Mix** est le bus de sortie par défaut sur lequel chaque nouvelle voie audio, de Groupe ou FX est automatiquement routée. Quand il n'y a qu'un seul bus de disponible, il est automatiquement utilisé comme bus de sortie par défaut.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez créé un bus de sortie.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Connexions audio**, cliquez avec le bouton droit sur le bus de sortie que vous souhaitez utiliser comme bus de sortie par défaut.
 2. Sélectionnez **Définir <nom du bus> comme Mix principal**.
-

RÉSULTAT

Le bus sélectionné est utilisé comme bus par défaut. Le **Main Mix** est celui dont le nom est accompagné d'une icône de haut-parleur.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglets entrée/sortie](#) à la page 21

Préréglages des bus d'entrée et de sortie

Il est possible d'utiliser des types de préréglage différents pour les configurations de bus d'entrée et de sortie.

- Un certain nombre de configurations de bus standard.
- Des préréglages automatiquement créés pour être adaptés à votre configuration matérielle spécifique.
Au démarrage, Cubase analyse les entrées et sorties physiques dont dispose votre carte son et crée un certain nombre de préréglages adaptés à votre interface.
- Vos propres préréglages.


À NOTER

Vous pouvez créer des préréglages de configurations de bus d'entrée et de sortie par défaut. Ces préréglages par défaut s'appliqueront quand vous créerez un projet vide. Pour créer des préréglages par défaut, enregistrez les configurations de bus d'entrée et de sortie souhaitées sous le nom **Défaut**. Si vous n'avez pas défini de préréglages par défaut, c'est la dernière configuration de bus d'entrée et de sortie utilisée qui s'applique quand vous créez un projet vide.

Enregistrer un préréglage de configuration de bus

Vous pouvez enregistrer votre propre configuration de bus d'entrée et de sortie dans un préréglage.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Connexions audio**.
 2. Définissez votre configuration de bus.
 3. Cliquez sur **Enregistrer** .
 4. Dans la boîte de dialogue **Entrez nom du préréglage**, saisissez un nom.
 5. Cliquez sur **OK**.
-


RÉSULTAT

Le préréglage est disponible dans le menu **Préréglages**.

Supprimer un préréglage de configuration de bus

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Connexions audio**.

2. Dans le menu **Préréglages**, sélectionnez le préréglage que vous souhaitez supprimer.
 3. Cliquez sur **Supprimer** .
-

RÉSULTAT

Le préréglage est supprimé.

À propos du Monitoring

Le bus de sortie par défaut (**Mixage principal**) est utilisé pour le Monitoring. Vous pouvez régler le niveau du Monitoring dans la **MixConsole**.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration du bus de sortie par défaut \(Main Mix\)](#) à la page 23

Éditer les configurations de bus

Une fois les bus configurés pour un projet, vous pouvez éditer leurs noms et modifier leurs assignations de port. La configuration de bus s'enregistre avec le projet.

Supprimer des bus

PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre **Connexions audio**, cliquez avec le bouton droit sur un bus de la liste et sélectionnez **Supprimer bus**.
Vous pouvez également sélectionner le bus et appuyer sur **Retour arrière**.
-

Modifier l'assignation des ports

Vous pouvez modifier l'assignation des ports des bus dans la fenêtre **Connexions audio**.

- Pour modifier une assignation de ports, cliquez sur la colonne **Port périphérique** d'un bus et sélectionnez un nouveau port.
- Pour assigner des ports différents aux bus sélectionnés, ouvrez le menu local **Port périphérique** de la première entrée sélectionnée, appuyez sur **Maj** et sélectionnez un port périphérique.
Tous les bus suivants sont automatiquement connectés au prochain port disponible.
- Pour assigner un même port à tous les bus sélectionnés, ouvrez le menu local **Port périphérique** de la première entrée sélectionnée, appuyez sur **Maj-Alt** et sélectionnez un port périphérique.

Renommer plusieurs bus

Vous pouvez renommer tous les bus sélectionnés à la fois en utilisant des suites de numéros ou de lettres.

- Pour utiliser une suite de numéros croissants, sélectionnez les bus que vous désirez renommer et attribuez un nouveau nom suivi d'un numéro à l'un de ces bus.
Si par exemple vous souhaitez renommer vos huit entrées « Entrée 1, Entrée 2, ..., Entrée 8 », sélectionnez tous les bus et saisissez le nom **Entrée 1** pour le premier bus. Tous les autres bus sont ensuite renommés automatiquement.

- Pour utiliser les lettres de l'alphabet, sélectionnez les bus à renommer et attribuez à l'un des bus un nom suivi d'un espacement et d'une lettre majuscule.
Par exemple, pour renommer trois voies FX « FX A, FX B et FX C », sélectionnez tous les canaux et saisissez le nom FX A pour la première. Tous les autres canaux seront renommés automatiquement. La dernière lettre pouvant être utilisée est le Z. Si vous avez sélectionné plus d'entrées qu'il n'y a de lettres dans l'alphabet, les dernières entrées sont ignorées.

À NOTER

Vous pouvez commencer à renommer les pistes à partir de n'importe quelle position dans la liste. La suite de noms commence à partir du bus dont vous avez modifié le nom, se prolonge jusqu'en bas de la liste et reprend au début jusqu'à ce que tous les bus sélectionnés soient renommés.

Identifier les assignations de ports exclusives

Pour certains types de canaux, l'assignation des ports est exclusive.

Une fois qu'un port a été assigné à un bus ou une voie de ce type, il ne doit pas être assigné à un autre bus, faute de quoi la connexion avec le premier bus sera rompue.

Les ports correspondants sont marqués dans la fenêtre **Connexions audio** du menu local **Port périphérique**.

Fenêtre de projet

La fenêtre **Projet** offre un aperçu du projet et vous permet de vous déplacer dedans, ainsi que de procéder à des éditions de grande ampleur.

À chaque projet correspond une fenêtre **Projet**. La fenêtre **Projet** s'affiche dès que vous ouvrez ou créez un projet.

- Pour ouvrir un projet, sélectionnez **Fichier > Ouvrir**.
- Pour créer un projet, sélectionnez **Fichier > Nouveau projet**.



La fenêtre **Projet** se répartit en plusieurs zones :

1 Zone gauche

La zone gauche montre l'**Inspecteur de piste** pour la piste sélectionnée ou l'**Inspecteur de l'éditeur** pour l'éditeur de la zone inférieure.

2 Zone de projet

La zone de projet contient la barre d'outils, la liste des pistes et les pistes elles-mêmes, l'affichage d'événements pour les conteneurs et événements du projet, et la règle de la fenêtre **Projet**.

Dans la barre d'outils, vous pouvez activer/désactiver la barre d'état, la ligne d'infos, la barre d'aperçu et le transport.

3 Zone inférieure

La zone inférieure montre les **Pads d'accords**, l'**Éditeur**, les **Commandes de l'échantillonneur** (Cubase Elements uniquement) et la **MixConsole**.

4 Zone droite

La zone droite contient le rack d'**Instruments VST** et le rack de **Média** (non compris dans Cubase LE).

LIENS ASSOCIÉS

[Zone de projet](#) à la page 28

[Zone gauche](#) à la page 38

[Zone inférieure](#) à la page 44




[Zone droite](#) à la page 49

[Barre d'outils](#) à la page 29

Afficher/masquer des zones

Vous pouvez afficher/masquer les zones dans la fenêtre **Projet** à votre convenance.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour afficher/masquer la zone gauche, cliquez sur **Afficher/Masquer zone gauche**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.
 - Pour afficher/masquer la zone inférieure, cliquez sur **Afficher/Masquer zone inférieure**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.
 - Pour afficher/masquer la zone droite, cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

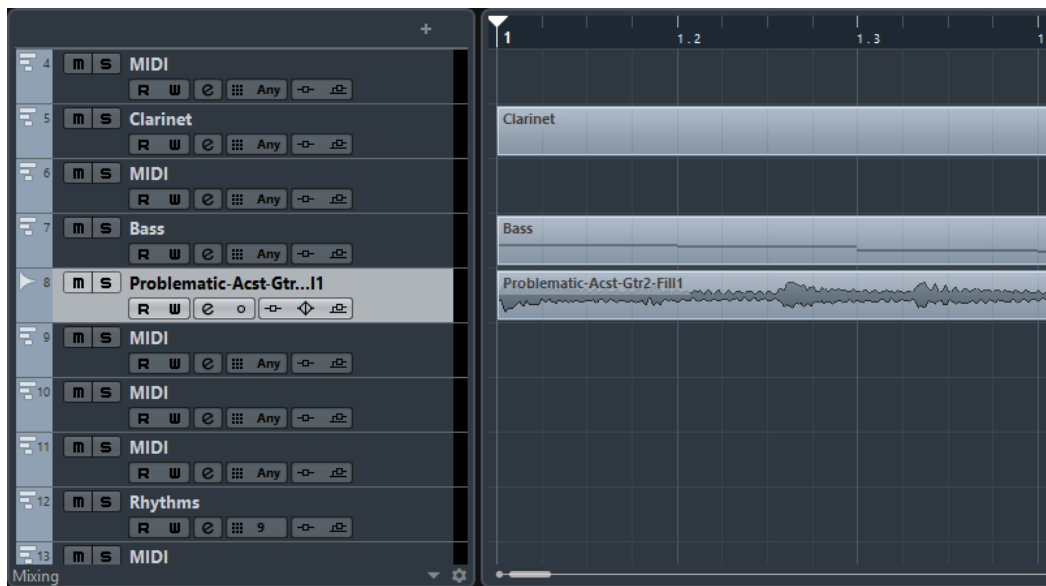
À NOTER

La zone de projet reste visible en permanence.

Zone de projet

La zone de projet représente la principale partie de la fenêtre **Projet** et elle ne peut pas être masquée.

La zone de projet comprend la liste des pistes et l'affichage d'événements avec sa règle. Vous pouvez en plus activer/désactiver la barre d'état, la ligne d'infos, la barre d'aperçu et le transport dans la zone de projet.



LIENS ASSOCIÉS

- [Liste des pistes](#) à la page 32
- [Affichage d'événements](#) à la page 33
- [Règle](#) à la page 34
- [Barre d'état](#) à la page 35
- [Ligne d'infos](#) à la page 35
- [Barre d'aperçu](#) à la page 36
- [Transport](#) à la page 36

Barre d'outils

La barre d'outils contient des outils et icônes qui permettent d'ouvrir d'autres fenêtres et d'accéder à divers paramètres et fonctions du projet.

- Pour afficher/masquer des outils, ouvrez le menu contextuel de la barre d'outils en faisant un clic droit dans une zone vide de la barre d'outils et activez les outils que vous souhaitez afficher. Pour afficher tous les outils, sélectionnez **Tout afficher**.

À NOTER

Le nombre d'éléments visibles dépend également de la taille de la fenêtre **Projet** et de la résolution de l'écran.

Voici les options disponibles :

Activer le projet



À NOTER

Ce bouton est uniquement disponible quand plus d'un projet est ouvert.

Permet d'activer un projet.

Historique de projet



Permet d'annuler/rétablir des opérations réalisées dans la fenêtre **Projet**.

Contraindre la compensation du délai



Permet de réduire les effets de latence de la compensation du délai.

Diviseur gauche



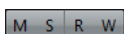
Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

Fenêtres de Média et de MixConsole



Ces boutons permettent d'ouvrir ou de fermer la **MediaBay**, la **Bibliothèque** et la **MixConsole**.

Boutons d'état



Ces boutons indiquent les statuts des fonctions Rendre muet, Solo, Listen et d'automatisation.

Défilement automatique



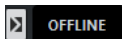
Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture.

Boutons Transport



Permet d'afficher les principales commandes de transport.

Statut de la synchro externe



Permet d'activer/désactiver la synchronisation externe et d'ouvrir la boîte de dialogue **Réglages de Synchronisation du projet**.

Commandes Arrangeur



Contient les commandes de la piste Arrangeur.

Boutons des outils



Permet d'afficher les boutons d'édition dans la zone de projet.

Menu Couleur



Permet de définir les couleurs du projet.

Coup de pouce



Permet de déplacer ou de rogner des événements ou des conteneurs.

Caler sur un passage à zéro



Quand cette option est activée, les opérations de division et de redimensionnement des événements audio ne peuvent être effectuées que sur les points de passage à zéro.

Calage actif/inactif



Permet d'activer/désactiver le calage pour restreindre les déplacements et positionnements horizontaux à certaines positions.

Type de calage



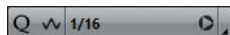
Permet de définir les positions auxquelles vous souhaitez que les événements se calent.

Type de grille



Permet de définir un type de grille pour la fonction de calage. Ce paramètre n'a d'effet que si le **Type de calage** est configuré sur l'une des options de grille.

Quantifier



Permet de déplacer les données audio ou MIDI enregistrées sur des positions musicales.

Vumètre de performance système



Permet de consulter les vumètres du temps ASIO utilisé et du taux de transfert du disque dur.

Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils qui sont placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

Commandes de zone de fenêtre



Permet d'afficher ou de masquer la zone gauche, la zone inférieure et la zone droite de la fenêtre **Projet**. Le menu local **Spécifier configuration de fenêtre** permet d'afficher ou de masquer la barre d'état, la ligne d'infos, la barre d'aperçu et le **Transport**.

Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

LIENS ASSOCIÉS

[Diviseurs gauche/droit de la barre d'outils](#) à la page 32

[Types de Calage](#) à la page 59

[Piste Arrangeur \(Cubase Elements uniquement\)](#) à la page 227

[Marqueurs](#) à la page 237

[Automatisation](#) à la page 421

[Synchronisation](#) à la page 620

Diviseurs gauche/droit de la barre d'outils

Les diviseurs gauche et droit de la barre d'outils vous permettent d'ancrer des outils spécifiques du côté gauche ou droit de la barre d'outils, de sorte qu'ils restent affichés en permanence.

Tous les autres éléments sont affichés au centre de la barre d'outils. Quand vous réduisez la largeur de la fenêtre **Projet**, ces éléments de la barre d'outils sont successivement masqués. Quand vous en augmentez la largeur, ils apparaissent à nouveau.

Boîte à outils

La boîte à outils vous permet d'accéder aux outils d'édition à partir de la barre d'outils qui s'affiche à côté du pointeur de la souris. Dans l'affichage d'événements et les éditeurs, il est possible d'ouvrir la boîte à outils au lieu des menus contextuels standard.



- Pour activer la fonction de boîte à outils, activez l'option **Clic droit pour ouvrir la boîte à outils** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Outils**).

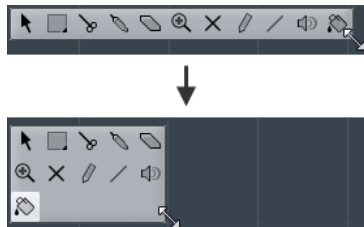
- Pour ouvrir la boîte à outils, faites un clic droit dans l'affichage d'événements ou dans l'éditeur.

Si l'option **Clic droit pour ouvrir la boîte à outils** est désactivée, c'est le menu contextuel qui apparaît.

- Pour ouvrir le menu contextuel au lieu de la boîte à outils, appuyez sur n'importe quelle touche morte et faites un clic droit dans l'affichage d'événements ou dans l'éditeur.

Si l'option **Clic droit pour ouvrir la boîte à outils** est désactivée, appuyez sur n'importe quelle touche morte pour ouvrir la boîte à outils au lieu du menu contextuel.

- Pour modifier le nombre de lignes sur lesquelles les outils s'affichent dans la boîte à outils, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé sur la boîte à outils jusqu'à ce que le pointeur prenne la forme d'une double flèche. Après quoi, faites glisser le pointeur vers le bas ou vers la droite.



Liste des pistes

La liste des pistes montre les pistes qui sont utilisées dans le projet. Quand une piste est ajoutée et sélectionnée, elle indique les champs de nom et les paramètres de cette piste.



- Pour choisir les commandes qui doivent être affichées pour chaque type de piste, faites un clic droit dans la liste des pistes et ouvrez la boîte de dialogue **Contrôles piste**.

LIENS ASSOCIÉS

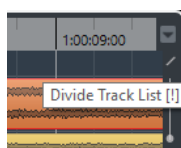
[Configuration des commandes des pistes](#) à la page 78

Diviser la liste des pistes

Vous pouvez répartir les pistes dans une liste supérieure et dans une liste inférieure. Le Zoom et le défilement peuvent être configurés indépendamment dans ces deux listes.

Il est intéressant de diviser la liste des pistes pour travailler à la fois sur une piste Vidéo et sur plusieurs pistes Audio, par exemple. Vous pouvez ainsi placer la piste Vidéo dans la liste supérieure et faire défiler indépendamment les pistes Audio dans la liste inférieure, de manière à les organiser par rapport à la vidéo.

- Pour diviser la liste des pistes, sélectionnez **Projet > Diviser liste des pistes**.
Vous pouvez également cliquer sur **Diviser liste des pistes** situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre **Projet**, sous la règle.

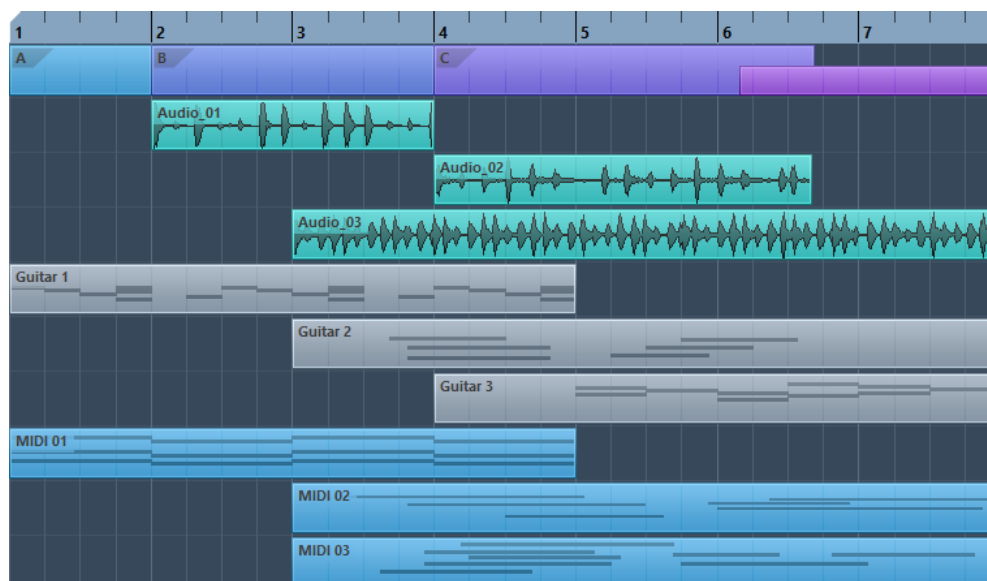


Les pistes Vidéo, Marqueurs et Arrangeur sont automatiquement placées dans la liste supérieure. Tous les autres types de pistes sont placés dans la liste inférieure.

- Pour transférer tout type de piste de la liste inférieure vers la liste supérieure et vice-versa, faites un clic droit sur le type voulu dans la liste des pistes et sélectionnez **Déplacer dans l'autre section de la liste des pistes** dans le menu contextuel.
- Pour redimensionner la partie supérieure de la liste des pistes, faites glisser la ligne qui sépare les deux sections.
- Pour revenir à une seule liste des pistes, cliquez à nouveau sur **Diviser liste des pistes**.

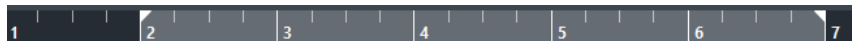
Affichage d'événements

L'affichage d'événements montre les conteneurs et les événements qui sont utilisés dans le projet. Ils sont positionnés suivant un axe temporel.



Règle

La règle montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet.



Au départ, la règle de la fenêtre **Projet** utilise le format d'affichage défini dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

- Pour sélectionner un format d'affichage indépendant pour la règle, cliquez sur le bouton de flèche situé à droite de la règle et sélectionnez une option dans le menu local.
- Pour définir le format d'affichage de toutes les fenêtres, utilisez le menu local de format d'affichage, dans la palette Transport, ou maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée en sélectionnant le format d'affichage souhaité dans n'importe quelle règle.

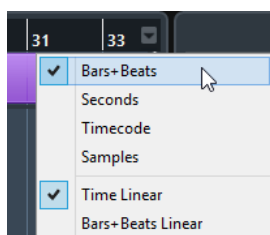
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration du projet](#) à la page 68

Formats d'affichage de la règle

Vous pouvez sélectionner le format d'affichage de la règle.

- Pour sélectionner un nouveau format d'affichage pour la règle, cliquez sur le bouton de flèche situé à droite de la règle et sélectionnez une option dans le menu local.



Votre sélection affecte les formats d'affichage temporel des éléments suivants :

- Règle
- Ligne d'infos
- Valeurs de position indiquées par l'infobulle

Voici les options disponibles :

Mesures

Mesures, temps, doubles-croches et tics. Par défaut, il y a 120 tics par double-croche. Pour modifier ce nombre, configurez le paramètre **Résolution d'affichage MIDI** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

Secondes

Heures, minutes, secondes et millisecondes.

Timecode

Heures, minutes, secondes et images. Vous pouvez régler le nombre d'images par seconde (ips) dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**, grâce au menu local **Images par seconde**. Pour afficher les subframes, activez **Afficher les Subframes du Timecode** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport**).

Échantillons

Échantillons.

Temps linéaire

Permet de configurer la règle linéaire en temps.

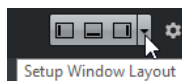
Mesure linéaire

Permet de configurer la règle linéaire en mesures.

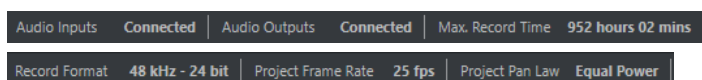
Barre d'état

La barre d'état montre les paramètres les plus importants du projet.

Pour activer la barre d'état, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez la **Barre d'état**.



Voici les informations indiquées dans la barre d'état :



Entrées audio/Sorties audio

Ces champs sont affichés quand les ports du périphérique audio ne sont pas connectés. Cliquez pour ouvrir la boîte de dialogue **Connexions Audio** et connecter les ports.

Durée d'enregistrement max.

Indique le temps d'enregistrement qu'il vous reste en fonction des paramètres de votre projet et de l'espace disponible sur votre disque dur. Cliquez dans ce champ pour afficher le temps d'enregistrement restant dans une fenêtre séparée.

Format d'enregistrement

Indique la fréquence d'échantillonnage et la résolution en bits de l'enregistrement. Cliquez dans ce champ pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

Fréquence d'images

Indique la fréquence d'images du projet. Cliquez dans ce champ pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

Loi de répartition stéréo du projet

Indique la loi de répartition stéréo actuellement paramétrée. Cliquez dans ce champ pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

Ligne d'infos

La ligne d'infos indique des informations concernant l'événement ou le conteneur sélectionné dans la zone de projet.

Name	Start	End	Length	Offset	Mute	Transpose	Velocity
Groove Agent ONE 01	9. 1. 1. 0	11. 1. 1. 0	2. 0. 0. 0	-1. 1. 2. 69	-	0	0

Pour activer la ligne d'infos, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez la **Ligne d'infos**.



Édition dans la ligne d'infos

Vous pouvez éditer pratiquement toutes les données des événements ou des conteneurs de la ligne d'infos en utilisant les méthodes habituelles d'édition des valeurs.

Si vous sélectionnez plusieurs événements ou conteneurs, la ligne d'infos prend une autre couleur et seules les informations relatives au premier élément de la sélection sont affichées. Les principes suivants s'appliquent :

- Les modifications de valeurs sont appliquées à tous les éléments sélectionnés, par rapport à leurs valeurs actuelles.

Admettons par exemple que vous ayez sélectionné deux événements audio. Le premier événement fait 1 mesure de longueur et le second 2 mesures. Si vous configurez la valeur sur 3 sur la ligne d'infos, le premier événement fera 3 mesures et le second 4 mesures.

- Les modifications de valeurs s'appliquent de manière absolue aux valeurs actuelles si vous appuyez sur **Ctrl/Cmd** tout en changeant la valeur sur la ligne d'infos.

Dans l'exemple précédent, les deux événements dureraient 3 mesures.

À NOTER

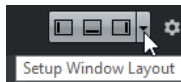
Pour changer de touche morte, sélectionnez une nouvelle touche morte dans la catégorie **Ligne d'infos** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Touches mortes outils**).

Barre d'aperçu

La barre d'aperçu permet de zoomer et d'accéder à d'autres sections de le projet.



Pour activer la barre d'aperçu, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez la **Barre d'aperçu**.



Dans la barre d'aperçu, les événements et conteneurs sont affichés sous forme de cases. La section du projet affichée dans l'affichage d'événements est encadrée par un rectangle.

- Pour faire un zoom horizontal avant ou arrière dans l'affichage d'événements, redimensionnez le rectangle en en faisant glisser les bordures.
- Pour accéder à une autre section de l'affichage d'événements, faites glisser le rectangle vers la gauche ou la droite, ou cliquez dans la partie supérieure de l'aperçu.

Transport

Le **Transport** permet d'afficher les fonctions de transport dans une zone intégrée fixe de la fenêtre **Projet**.



- Pour activer le **Transport**, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et activez **Transport**.



- Pour afficher/masquer des outils, ouvrez le menu contextuel de **Transport** en faisant un clic droit dans une zone vide du **Transport**, puis activez les outils que vous souhaitez afficher. Pour afficher tous les outils, sélectionnez **Tout afficher**.

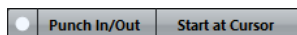
Voici les options disponibles :

Contraindre la compensation du délai



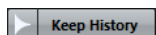
Permet de réduire les effets de latence de la compensation du délai.

Modes d'enregistrement



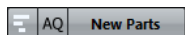
Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous cliquez sur **Enregistrement** pendant qu'un enregistrement audio ou MIDI est déjà en cours.

Modes d'enregistrement audio



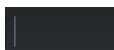
Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par-dessus des événements audio.

Modes d'enregistrement MIDI



Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par-dessus des conteneurs MIDI.

Diviseur gauche



Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

Vumètre de performance système



Permet de consulter les vumètres du temps ASIO utilisé et du taux de transfert du disque dur.

Délimiteurs



Permet de caler le curseur de projet sur la position du délimiteur gauche ou du délimiteur droit et de définir les positions de ces délimiteurs en valeurs numériques.

Points de punch



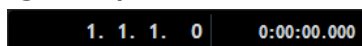
Permet d'activer/désactiver le **Punch In** et le **Punch Out**. Ces points correspondent aux positions de commencement et de fin de l'enregistrement.

Transport principal



Permet d'afficher les principales commandes de transport.

Affichages temps



Indique les options d'affichage temporel.

Pre-Roll et Post-Roll



Permet d'activer/désactiver le Pre-Roll et le Post-Roll et de définir leurs valeurs au format numérique.

Tempo et mesure



Permet d'activer/désactiver la piste Tempo et de définir le tempo et la première mesure en valeurs numériques.

Statut de la synchro externe



Permet d'activer/désactiver la synchronisation externe et d'ouvrir la boîte de dialogue **Réglages de Synchronisation du projet**.

Clic et précompte



Permet d'activer/désactiver le clic du métronome et le clic du métronome pendant le précompte.

Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils qui sont placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

Activité en entrée/sortie



Permet d'écouter les signaux d'entrée/sortie MIDI et les signaux d'entrée/sortie audio, et de contrôler le niveau de sortie.

LIENS ASSOCIÉS

[Modes d'enregistrement](#) à la page 180

[Modes d'enregistrement audio](#) à la page 185

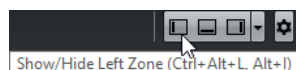
[Modes d'enregistrement MIDI](#) à la page 192

[Diviseurs gauche/droit de la barre d'outils](#) à la page 32

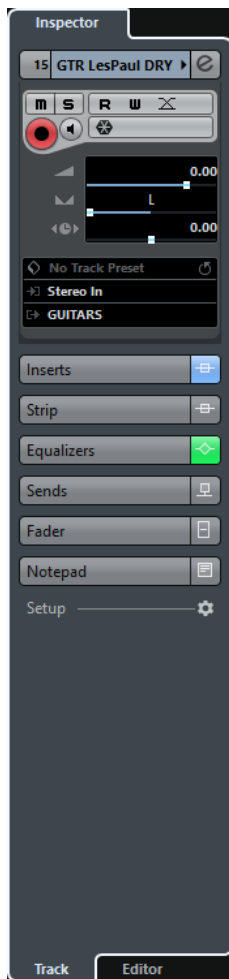
Zone gauche

La zone gauche de la fenêtre **Projet** vous permet d'afficher l'**Inspecteur**.

Pour afficher/masquer la zone gauche, cliquez sur **Afficher/Masquer zone gauche** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.



La zone gauche contient l'**Inspecteur**.



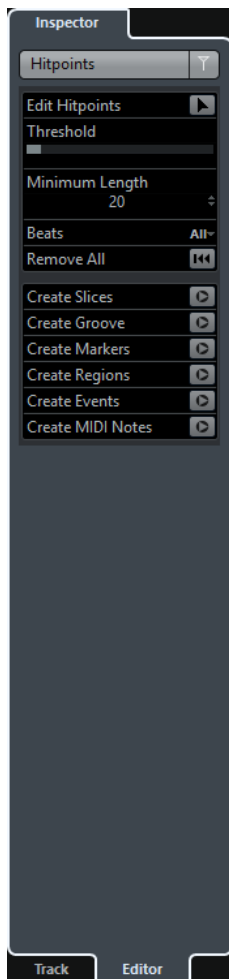
LIENS ASSOCIÉS
[Inspecteur](#) à la page 39

Inspecteur

L'**Inspecteur** vous permet d'afficher les commandes et paramètres de la piste sélectionnée dans la liste des pistes ou de l'événement ou conteneur qui est affiché dans l'éditeur de la zone inférieure.

Le bas de la zone gauche offre deux onglets : **Piste** et **Éditeur**.

- Cliquez sur l'onglet **Piste** pour ouvrir l'**Inspecteur de piste** pour la piste sélectionnée.
- Cliquez sur l'onglet **Éditeur** pour ouvrir l'**Inspecteur de l'éditeur** pour l'événement ou conteneur qui est affiché dans l'éditeur de la zone inférieure.



LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'Inspecteur de piste à la page 40](#)


[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur à la page 41](#)

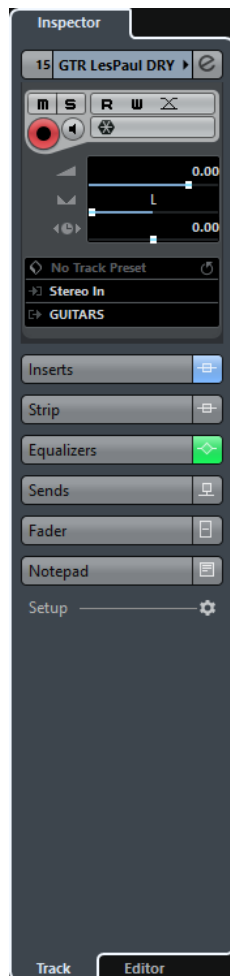
[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure à la page 48](#)

Ouvrir l'Inspecteur de piste

L'**Inspecteur de piste** contient les commandes et paramètres de la piste sélectionnée dans la liste des pistes.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone gauche**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la **Zone gauche**.
2. En bas de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Piste**.



RÉSULTAT

L'**Inspecteur de piste** s'ouvre pour la piste sélectionnée dans la liste des pistes. Si plus d'une piste est sélectionnée, ce sont les commandes et paramètres de la première piste sélectionnée dans la liste des pistes qui s'affichent.


Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur

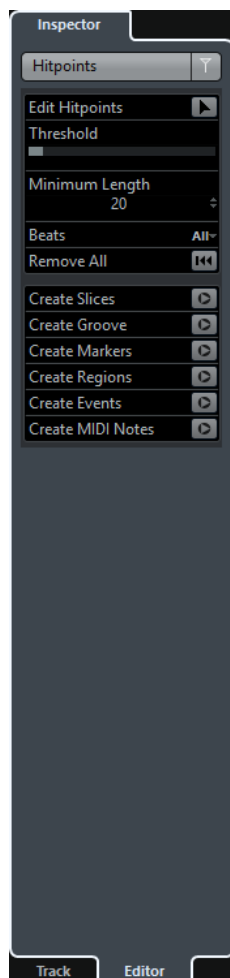
L'**Inspecteur de l'éditeur** affiche les commandes et paramètres de l'événement ou conteneur qui est affiché dans l'éditeur de la zone inférieure.

CONDITION PRÉALABLE

L'**Éditeur d'échantillons**, l'**Éditeur clavier**, l'**Éditeur de rythme** ou l'**Éditeur de partition** s'affiche dans la zone inférieure.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone gauche**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la **Zone gauche**.
2. En bas de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Éditeur**.



RÉSULTAT

L'**Inspecteur de l'éditeur** s'ouvre pour l'événement ou conteneur qui est affiché dans l'éditeur de la zone inférieure.

À NOTER

L'**Inspecteur de l'éditeur** ne contient des informations que si un éditeur est affiché dans la zone inférieure. Dans le cas contraire, il est vide.

LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure](#) à la page 48

Sections de l'Inspecteur

L'**Inspecteur de piste** et l'**Inspecteur de l'éditeur** comprennent plusieurs sections dont chacune contient des commandes différentes pour la piste, l'événement ou le conteneur.

Par défaut, toutes les sections de l'**Inspecteur** ne sont pas affichées. Les sections disponibles changent en fonction du type de piste, d'événement, ou de conteneur sélectionné, ainsi que des paramètres de la boîte de dialogue de configuration de l'**Inspecteur de piste/Inspecteur de l'éditeur**.

- Pour ouvrir ou fermer les différentes sections, cliquez sur leurs noms. Quand vous ouvrez une section, les autres se ferment.

- Pour ouvrir une section sans fermer les autres, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur le nom de cette section.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue des paramètres de l'Inspecteur](#) à la page 43

[Inspecteur des pistes Audio](#) à la page 81

[Inspecteur des pistes d'Instrument](#) à la page 85

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 90

[Inspecteur de la piste Échantillonneur](#) à la page 94

[Inspecteur de la piste Arrangeur](#) à la page 98

[Inspecteur de la piste Marqueur](#) à la page 111

[Inspecteur des pistes Vidéo](#) à la page 113

[Inspecteur de l'Éditeur clavier](#) à la page 506

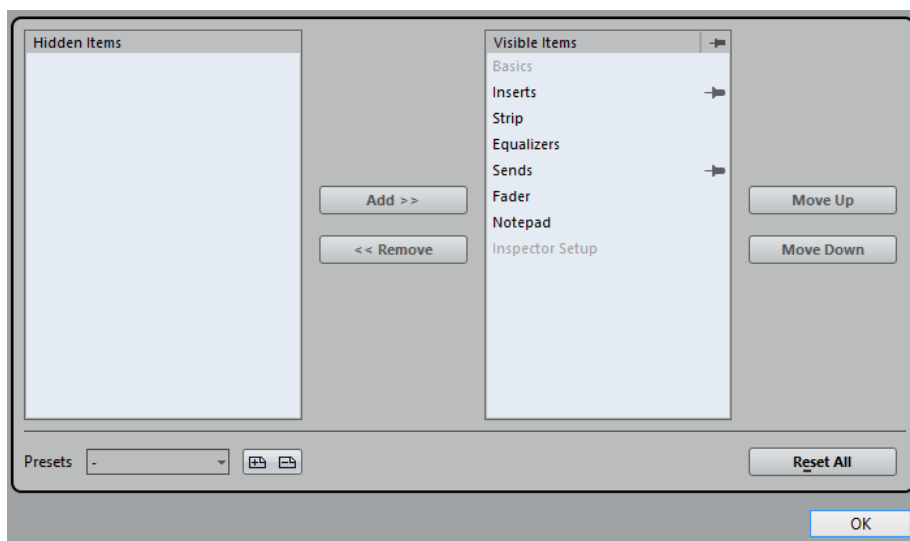
[Inspecteur de l'Éditeur de rythme](#) à la page 549

[Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons](#) à la page 326

Boîte de dialogue des paramètres de l'Inspecteur

Les boîtes de dialogue des paramètres de l'**Inspecteur** vous permettent de configurer les sections qui sont disponibles dans l'**Inspecteur de piste** et dans l'**Inspecteur de l'éditeur**.

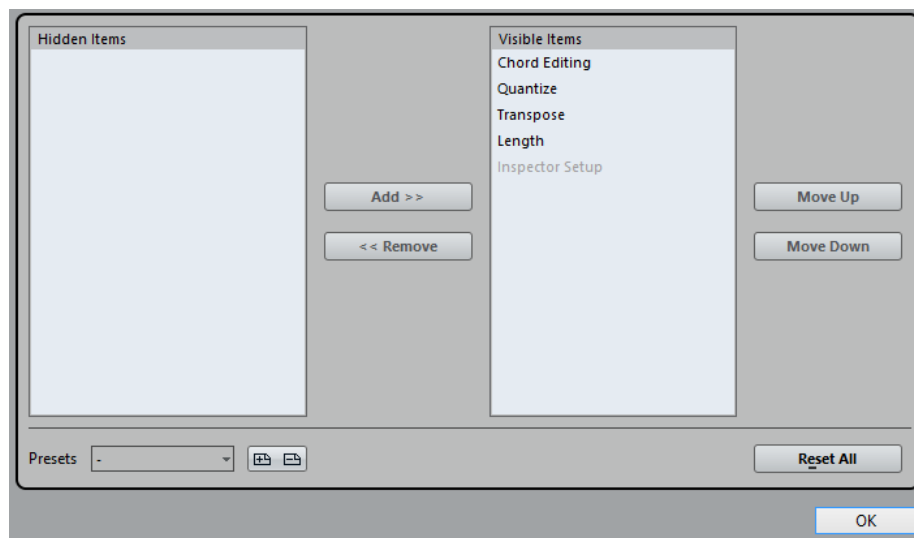
- Pour ouvrir la boîte de dialogue des **Paramètres** de l'**Inspecteur de Piste**, cliquez sur **Configurer l'Inspecteur**  dans l'**Inspecteur de Piste**, puis sélectionnez **Configuration** dans le menu local.



- Pour ouvrir la boîte de dialogue des **Paramètres** de l'**Inspecteur de l'éditeur**, cliquez sur **Configurer l'Inspecteur**  dans l'**Inspecteur de l'éditeur**, puis sélectionnez **Configuration** dans le menu local.

À NOTER

Cela n'est possible que pour l'**Éditeur clavier**, l'**Éditeur de rythme** et l'**Éditeur de partitions**.



Éléments masqués

Permet d'afficher les sections qui sont masquées dans l'**Inspecteur**.

Éléments visibles

Permet d'afficher les sections qui sont visibles dans l'**Inspecteur**.

Fixer

Quand vous activez **Fixer** en cliquant sur la colonne d'une section, le statut ouvert/fermé de la section sélectionnée de l'**Inspecteur** reste fixe.

Ajouter

Permet de transférer un élément sélectionné dans la liste des sections masquées vers la liste des sections visibles.

Supprimer

Permet de transférer un élément sélectionné dans la liste des sections visibles vers la liste des sections masquées.

Monter/Descendre

Permet de changer l'ordre des éléments dans la liste des sections visibles.

Préréglages

Permet d'enregistrer la configuration des sections de l'**Inspecteur** dans un préréglage.

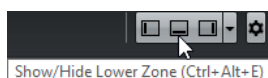
Tout initialiser

Permet de rétablir la configuration par défaut des sections de l'**Inspecteur**.

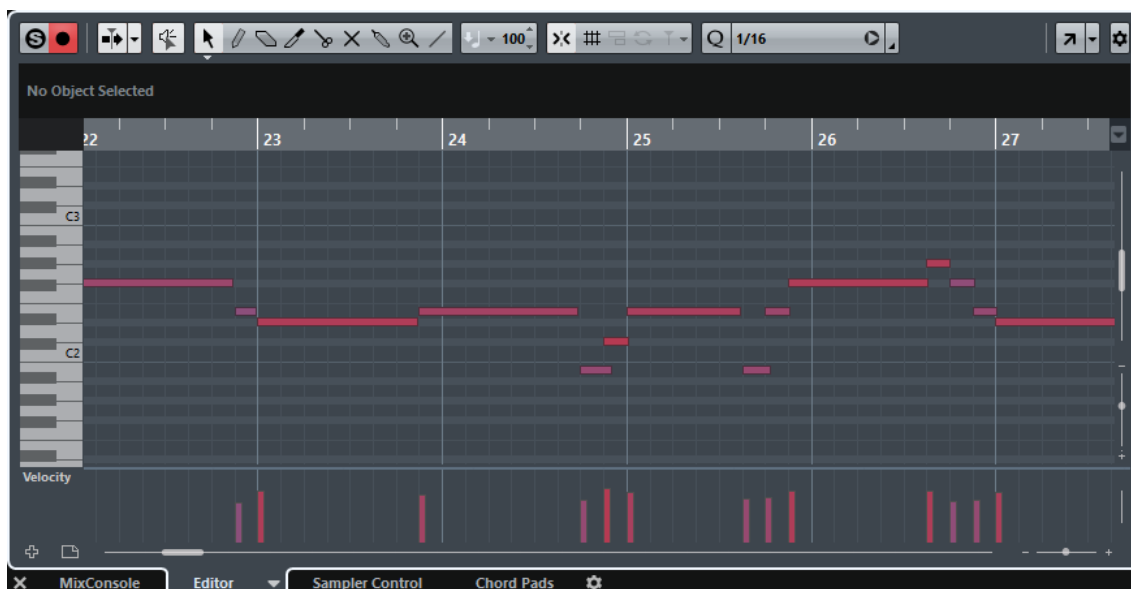
Zone inférieure

La zone inférieure de la fenêtre **Projet** vous permet d'afficher certains éditeurs et fenêtres dans une zone intégrée fixe de la fenêtre **Projet**. Cet affichage est pratique quand on travaille sur un système à un seul écran ou sur un ordinateur portable, par exemple.

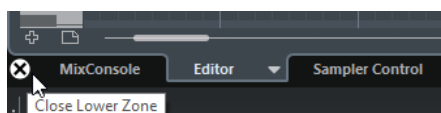
Pour afficher/masquer la zone inférieure, cliquez sur **Afficher/Masquer zone inférieure** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.



La zone inférieure offre les onglets suivants : **Pads d'accords**, **MixConsole**, **Commandes de l'échantillonneur** (Cubase Elements uniquement) et **Éditeur**.



Pour fermer la zone inférieure, cliquez sur **Fermer la zone inférieure** à gauche des onglets.



LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir des pads d'accords](#) à la page 46

[Ouvrir la MixConsole dans la zone inférieure](#) à la page 46

[Ouvrir les Commandes de l'échantillonneur \(Cubase Elements uniquement\)](#) à la page 47

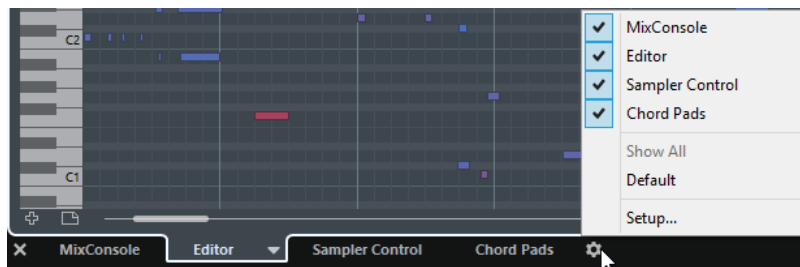
[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure](#) à la page 48

Configurer la zone inférieure

La zone inférieure contient les onglets **MixConsole**, **Éditeur**, **Commandes de l'échantillonneur** (Cubase Elements uniquement) et **Pads d'accords**. Vous pouvez changer l'ordre de ces onglets et masquer ceux dont vous n'avez pas besoin.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Configurer la zone inférieure** en bas à droite de la zone inférieure.



2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Activez/Désactivez des options dans le menu local pour afficher/masquer des onglets dans la zone inférieure.
 - Sélectionnez **Configuration** pour ouvrir une boîte de dialogue qui permet d'activer/désactiver les onglets et de les déplacer.

À NOTER

Dans la section **Préréglages** de cette boîte de dialogue, vous pouvez également enregistrer un préréglage correspondant à votre configuration d'onglets.

RÉSULTAT

Les onglets de la zone inférieure sont affichés en fonction de votre configuration.


Ouvrir des pads d'accords

Les **Pads d'accords** vous permettent de moduler les accords et de modifier leurs Voicings et leurs tensions.

CONDITION PRÉALABLE

L'onglet **Pads d'accords** est activé dans la **Zone inférieure Configuration**.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone inférieure**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la zone inférieure.
 2. En bas de la zone inférieure, cliquez sur l'onglet **Pads d'accords**.
-

RÉSULTAT

Les **Pads d'accords** s'ouvrent.

LIENS ASSOCIÉS


[Pads d'accords](#) à la page 578

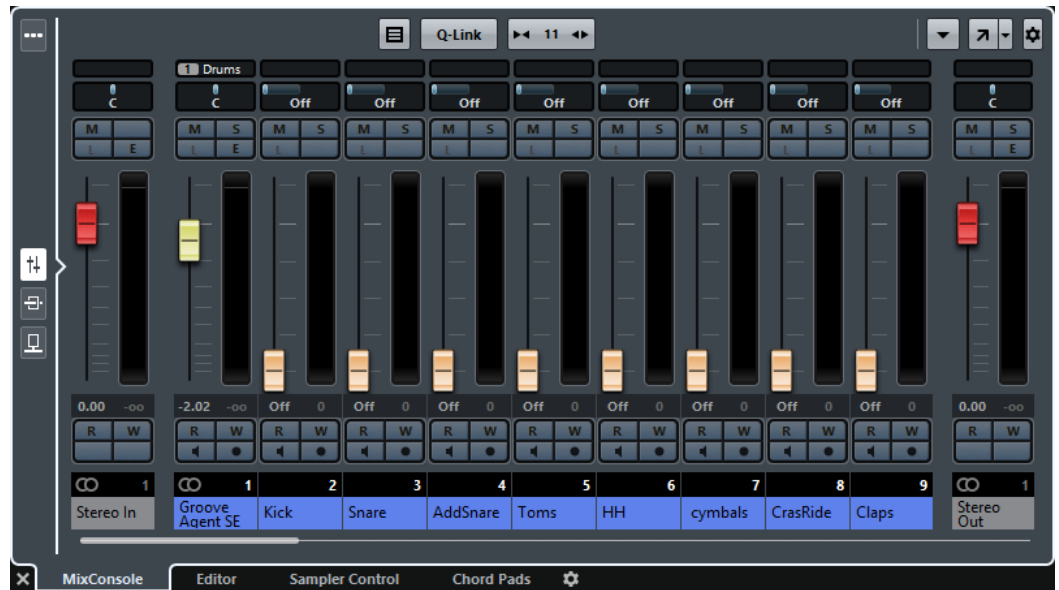
[Configurer la zone inférieure](#) à la page 45

Ouvrir la MixConsole dans la zone inférieure

La **MixConsole** de la zone inférieure vous permet de réaliser les principales opérations de mixage à partir de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, tout en continuant de voir vos pistes et événements dans leur contexte.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone inférieure**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la zone inférieure.
2. En bas de la zone inférieure, cliquez sur l'onglet **MixConsole**.



RÉSULTAT

La **MixConsole** s'ouvre dans la zone inférieure.

LIENS ASSOCIÉS

[MixConsole de la zone inférieure](#) à la page 245

Ouvrir les Commandes de l'échantillonneur (Cubase Elements uniquement)

Les **Commandes de l'échantillonneur** vous permettent d'afficher et d'éditer la forme d'onde d'un échantillon audio sur une piste Échantillonneur.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone inférieure** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la zone inférieure.
2. En bas de la zone inférieure, cliquez sur l'onglet **Commandes de l'échantillonneur**.



RÉSULTAT

Les **Commandes de l'échantillonneur** s'ouvrent.

LIENS ASSOCIÉS

[Contrôler la lecture des échantillons à partir de pistes Échantillonneur \(Cubase Elements uniquement\)](#) à la page 357


Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure

L'**Éditeur** dans la zone inférieure vous permet de réaliser des procédures d'édition d'événement à partir de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, tout en continuant de voir vos pistes et événements dans leur contexte.

À NOTER

Par défaut, on peut ouvrir un éditeur dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** en double-cliquant sur un événement/conteneur audio ou un conteneur MIDI dans l'affichage d'événements ou en le sélectionnant et en appuyant sur **Entrée**. Quand on utilise une commande de menu, une fenêtre d'éditeur séparée s'ouvre. Vous pouvez modifier ce fonctionnement dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Éditeurs**).

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone inférieure**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la zone inférieure.
2. En bas de la zone inférieure, cliquez sur l'onglet **Éditeur**.
3. Dans l'affichage d'événements, procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez un conteneur MIDI.
 - Sélectionnez un événement audio.
 - Sélectionnez un conteneur audio.



RÉSULTAT

Selon l'événement ou conteneur sélectionné, la zone inférieure affiche l'**Éditeur de conteneurs audio**, l'**Éditeur d'échantillons** ou l'un des éditeurs MIDI.

À NOTER

Pour changer d'éditeur MIDI par défaut, sélectionnez **MIDI > Configurer les préférences de l'éditeur**, puis sélectionnez une option dans le menu local **Éditeur MIDI par défaut**.

À NOTER

Quand vous ouvrez l'éditeur sans qu'aucun événement ou conteneur ne soit sélectionné, l'éditeur de la zone inférieure est vide.

LIENS ASSOCIÉS

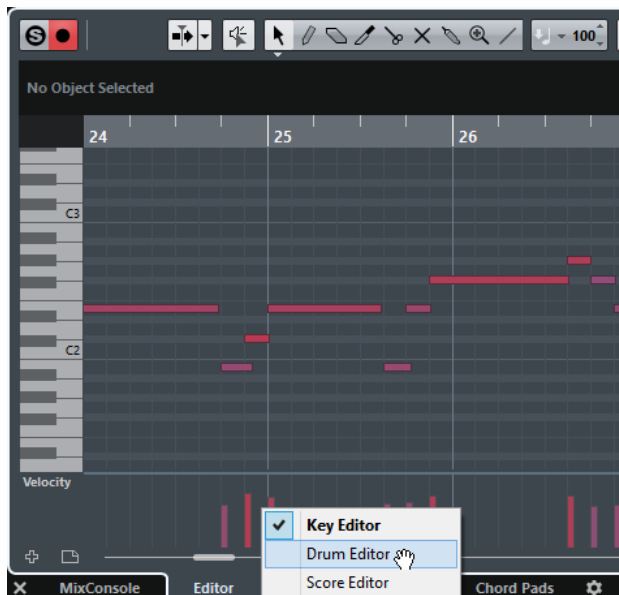
[Sélectionner un autre éditeur MIDI](#) à la page 49

Sélectionner un autre éditeur MIDI

Vous pouvez afficher le conteneur MIDI qui est ouvert dans l'éditeur de la zone inférieure dans un autre éditeur MIDI. Pour ce faire, il n'est pas nécessaire de changer d'éditeur MIDI par défaut.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'onglet **Éditeur** de l'éditeur de la zone inférieure, cliquez sur **Sélectionner l'éditeur MIDI**.
2. Sélectionnez un éditeur dans le menu local.



RÉSULTAT

Le conteneur MIDI sélectionné s'affiche dans l'éditeur sélectionné.

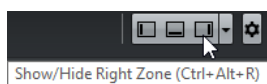
À NOTER

Cette sélection est provisoire. La prochaine fois que vous ouvrirez le conteneur MIDI, c'est l'éditeur MIDI par défaut qui sera utilisé.

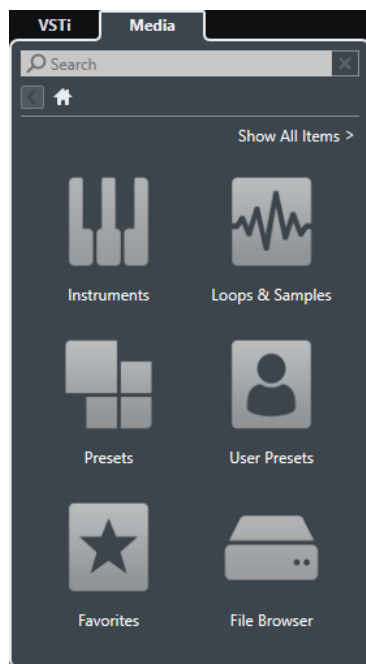
Zone droite

La zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet d'afficher le rack **VSTi** et le rack de **Média** (non compris dans Cubase LE).

Pour afficher/masquer la zone droite, cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.



Le haut de la zone droite contient les onglets suivants : **VSTi** et **Média**.



À NOTER

Vous pouvez afficher/masquer des onglets spécifiques de la zone droite en faisant un clic droit sur l'en-tête d'un onglet et en activant/désactivant les options correspondantes dans le menu contextuel.

LIENS ASSOCIÉS

[Rack VSTi dans la zone droite](#) à la page 50

[Rack de Média dans la zone droite](#) à la page 52

Ouvrir le rack VSTi dans la zone droite (non compris dans Cubase LE)

Il est possible d'ouvrir le rack **VSTi** dans la zone droite de la fenêtre **Projet**. Vous pourrez ainsi ajouter et éditer des instruments VST tout en continuant de voir vos pistes et événements dans leur contexte.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la **Zone droite**.
 2. En haut de la zone droite, cliquez sur l'onglet **VSTi**.
-

RÉSULTAT

Le rack **VSTi** s'ouvre dans la zone droite de la fenêtre **Projet**.

LIENS ASSOCIÉS

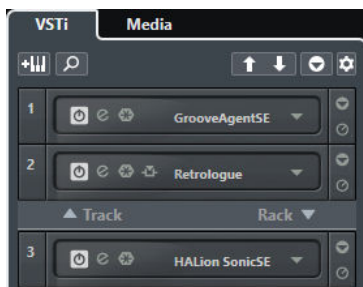
[Rack VSTi dans la zone droite](#) à la page 50

[Instruments VST](#) à la page 432

Rack VSTi dans la zone droite

Le rack **VSTi** dans la zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet d'ajouter et d'éditer des instruments VST dans le contexte de la fenêtre **Projet**.

Voici les sections disponibles :



- **Piste**
Permet d'afficher l'instrument VST associé à la piste d'Instrument.
- **Rack**
Permet d'afficher un instrument VST.

Voici les commandes disponibles :



- 1 Ajouter instrument de piste**
Permet d'accéder à la boîte de dialogue **Ajouter piste d'Instrument**, dans laquelle vous pouvez sélectionner un instrument et ajouter une piste d'Instrument associée à cet instrument.
- 2 Rechercher des instruments**
Permet d'accéder à un sélecteur vous permettant de rechercher un instrument chargé.
- 3 Définir le focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST à l'instrument précédent/suivant**
Permet de contrôler l'instrument suivant/précédent à l'aide de la télécommande.
- 4 Afficher/Masquer tous les Contrôles instantanés VST**
Permet d'afficher/masquer les contrôles instantanés par défaut de tous les instruments chargés.
- 5 Réglages**
Permet d'ouvrir le menu **Réglages**, dans lequel vous pouvez activer/désactiver les modes suivants :
 - L'option **Afficher les Contrôles instantanés VST pour une seule case** permet d'afficher uniquement les contrôles instantanés VST de l'instrument sélectionné.
 - L'option **Le canal MIDI suit la sélection des pistes** permet de faire en sorte que le sélecteur de **Canal** change en fonction de la piste MIDI sélectionnée dans la fenêtre **Projet**. Utilisez ce mode si vous travaillez avec des instruments multitimbraux.
 - L'option **Focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST suit la sélection des pistes** permet de faire en sorte que l'instrument télécommandé via ses contrôles instantanés VST soit toujours celui dont la piste est sélectionnée.


LIENS ASSOCIÉS

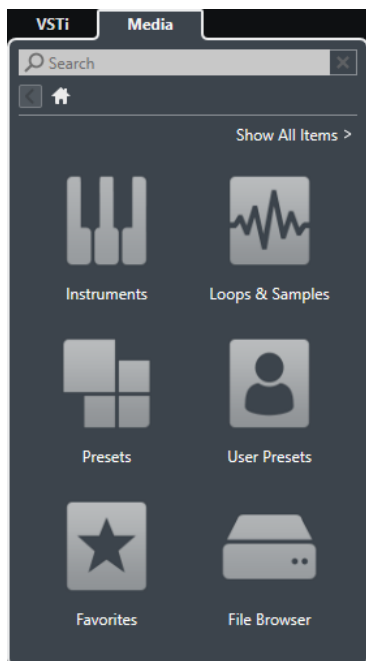
[Fenêtre VST Instruments \(non compris dans Cubase LE\) à la page 434](#)

Ouvrir le rack de Média dans la zone droite

Il est possible d'ouvrir le rack de **Média** dans la zone droite de la fenêtre **Projet**. Vous pourrez ainsi voir vos pistes et événements en contexte quand vous ferez glisser des événements audio, des conteneurs MIDI, des préréglages ou des instruments dans la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la **Zone droite**.
2. En haut de la zone droite, cliquez sur l'onglet **Média**.



RÉSULTAT

Le rack de **Média** s'ouvre dans la zone droite de la fenêtre **Projet**.

LIENS ASSOCIÉS

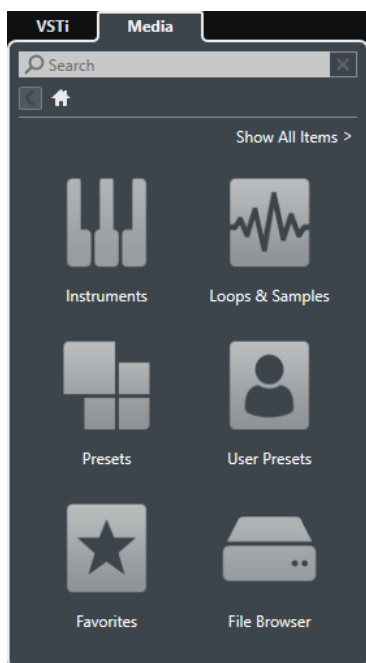
[Rack de Média dans la zone droite](#) à la page 52

[MediaBay](#) à la page 391

Rack de Média dans la zone droite

Le rack de **Media** de la zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet de faire glisser des événements audio, des conteneurs MIDI ou des préréglages d'instrument dans l'affichage

d'événements. Il regroupe les contenus d'usine Steinberg et tous les ensembles de contenus Steinberg installés.



La page d'**Accueil** du rack de **Média**  contient les vignettes suivantes :

Instruments

Permet d'afficher tous les instruments VST intégrés.

Boucles et échantillons

Permet d'afficher les boucles audio, les boucles MIDI ou les sons d'instruments organisés par ensembles de contenus.

Préréglages

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les préréglages de chaîne FX et les préréglages d'effet VST.

Préréglages utilisateur

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les banques de patterns, les préréglages de chaîne FX, les préréglages d'effet VST et les préréglages d'instrument qui se trouvent dans le dossier **User Content** .

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les préréglages de chaîne FX et les préréglages d'effet VST.

Favoris

Permet d'afficher vos dossiers favoris et d'y ajouter de nouveaux favoris. Le contenu du dossier est automatiquement ajouté à la base de données de la **MediaBay**.

Explorateur de fichiers

Permet d'afficher votre système de fichiers et les dossiers prédéfinis suivants : **Favoris, Cet ordinateur, VST Sound, Factory Content** et **User Content**. Vous pouvez rechercher des fichiers de médias et y accéder immédiatement.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Favoris](#) à la page 401

[Rack de Media de la zone droite \(non compris dans Cubase LE\)](#) à la page 391

[MediaBay](#) à la page 391

Focus du clavier dans la fenêtre Projet

Les différentes zones de la fenêtre **Projet** peuvent être contrôlées à l'aide de raccourcis clavier. Pour qu'un raccourci clavier fonctionne dans une zone, vous devez faire en sorte que cette zone ait le focus du clavier.

Voici les zones de la fenêtre **Projet** qui peuvent avoir le focus du clavier :

- Zone de projet
- Zone gauche
- Zone inférieure
- Zone droite

Quand une zone a le focus du clavier, la bordure qui l'entoure apparaît en surbrillance dans une couleur spécifique.

À NOTER

Vous pouvez changer la couleur de la fenêtre active dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Interface Utilisateur—Couleurs personnalisées**).

LIENS ASSOCIÉS

[Zone de projet](#) à la page 28

[Zone gauche](#) à la page 38

[Zone inférieure](#) à la page 44

[Zone droite](#) à la page 49

[Fenêtre de projet](#) à la page 27

Activer le focus du clavier pour une zone

Vous pouvez activer le focus du clavier pour une zone en cliquant avec la souris et en utilisant des raccourcis clavier.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour activer une zone, cliquez dedans.
 - Appuyez sur **Tabulation** pour activer la zone suivante. Vous pouvez ainsi passer successivement d'une zone à l'autre.
 - Appuyez sur **Maj-Tabulation** pour activer la zone précédente.

À NOTER

L'éditeur de la zone inférieure a automatiquement le focus du clavier si vous double-cliquez sur un événement ou un conteneur dans l'affichage d'événements, si vous sélectionnez un événement ou conteneur et appuyez sur **Entrée**, ou si vous ouvrez la zone à l'aide de raccourcis clavier.

RÉSULTAT

Le focus du clavier est activé pour cette zone et sa bordure apparaît en surbrillance.

À NOTER

La zone de projet et la zone inférieure ont des barres d'outils et des lignes d'infos distinctes. Si vous utilisez la barre d'outils ou la ligne d'infos pour l'une de ces zones, la zone correspondante prend automatiquement le focus.

LIENS ASSOCIÉS

[Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur](#) à la page 670

Zoom dans la fenêtre Projet

Vous pouvez zoomer dans la fenêtre **Projet** en utilisant les techniques habituelles.

À NOTER

Si la redéfinition de l'affichage est lente sur votre système, vous pouvez activer l'option **Zoom rapide** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition**).

Zoomer horizontalement

- Sélectionnez l'outil **Zoom** et cliquez dans l'affichage d'événements pour zoomer. Pour faire un zoom arrière, maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez.
- Servez-vous des curseurs de zoom horizontal pour faire des zooms avant et arrière.
- Cliquez dans la moitié inférieure de la règle et faites glisser le pointeur vers le bas pour faire un zoom avant horizontal. Cliquez dans la moitié inférieure de la règle et faites glisser le pointeur vers le haut pour faire un zoom arrière horizontal.
- Cliquez sur **H** pour faire un zoom avant horizontal. Cliquez sur **G** pour faire un zoom arrière horizontal.

À NOTER

Si le **Type de grille** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** a été configuré sur **Adapter au zoom**, le niveau de zoom horizontal affectera la grille et la résolution de calage dans l'affichage des événements.

Zoomer verticalement

- Sélectionnez l'outil **Zoom**, cliquez dans l'affichage des événements et délimitez un rectangle de sélection pour faire un zoom avant vertical et horizontal.

À NOTER

Pour que cela fonctionne, vous devez désactiver l'option **Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Outils**).

- Servez-vous des curseurs de zoom vertical pour faire des zooms avant et arrière. Si la hauteur de certaines pistes est différente, ces pistes conservent leur écart de taille avec les autres.
- Cliquez sur **Maj-H** pour faire un zoom avant vertical. Cliquez sur **Maj-G** pour faire un zoom arrière vertical.

LIENS ASSOCIÉS

[Sous-menu Zoom](#) à la page 56

[Préréglages de zoom](#) à la page 57

[Zoom avant sur les marqueurs de cycle](#) à la page 58

[Historique des zooms](#) à la page 58

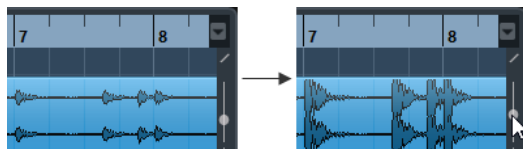
[Types de grilles](#) à la page 61

Zoomer sur des contenus audio

Vous pouvez faire un zoom avant vertical sur le contenu des conteneurs et événements audio. C'est utile pour mieux observer des passages audio à faible volume.

PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur le curseur de zoom des formes d'onde situé dans le coin supérieur droit de l'affichage d'événements et faites glisser le pointeur vers le haut.



RÉSULTAT

Le contenu des conteneurs et événements audio de votre projet sont agrandis verticalement.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour obtenir une lecture approximative du niveau des événements audio en observant les formes d'onde, faites un zoom arrière en ramenant le curseur tout en bas. Sinon, certaines formes d'onde zoomées pourraient être prises par erreur pour de l'audio écrêté.

Sous-menu Zoom

Le sous-menu **Zoom** contient des options qui permettent de zoomer dans la fenêtre **Projet**.

- Pour ouvrir le sous-menu **Zoom**, sélectionnez **Édition > Zoom**.

Voici les options disponibles :

Zoom avant/arrière

Zoom avant/arrière d'un cran, centré sur la position du curseur.

Zoom arrière complet

Zoom arrière de plusieurs crans, de façon à faire apparaître la totalité du projet. Tout le projet signifie l'échelle de temps depuis du début du projet et pour la durée définie dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

Zoomer sur la sélection

Zoom avant horizontal et vertical de façon à ce que la sélection occupe tout l'écran.

Zoomer sur la sélection (Horiz.)

Zoom avant horizontal de façon à ce que la sélection occupe tout l'écran.

Zoom sur l'Événement

Cette option est disponible dans l'**Éditeur d'échantillons** et dans certains éditeurs MIDI.

Zoom avant/arrière vertical

Permet de faire un zoom avant/arrière vertical d'un cran.

Zoom avant/arrière sur les pistes

Permet de faire un zoom avant/arrière vertical d'un cran sur les pistes sélectionnées.

Zoomer sur les pistes sélectionnées

Permet de faire un zoom avant vertical sur les pistes sélectionnées, ce qui réduit la hauteur des autres pistes.

Annuler/Rétablir zoom

Ces options permettent d'annuler ou de refaire la dernière opération de zoom.

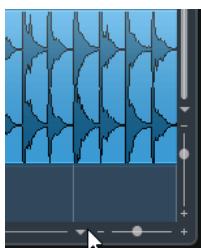
LIENS ASSOCIÉS

[Sous-menu Zoom](#) à la page 328

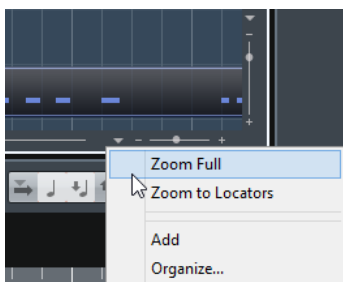
Préréglages de zoom

Vous pouvez créer des préréglages de zoom correspondant à différentes configurations de zoom. L'une d'entre elles peut par exemple afficher le projet tout entier dans la fenêtre **Projet**, et une autre n'afficher qu'une section précise de la fenêtre. Le menu local **Préréglages Zoom** permet de sélectionner, de créer et d'organiser des préréglages Zoom.

- Pour ouvrir le menu local **Préréglages Zoom**, cliquez sur le bouton situé à gauche de la commande de zoom horizontale.



La partie supérieure du menu répertorie les préréglages de zoom.



- Pour enregistrer la configuration de zoom actuelle dans un préréglage, ouvrez le menu local **Préréglages Zoom** et sélectionnez **Ajouter**. Dans la boîte de dialogue **Entrez nom du préréglage** qui apparaît, saisissez un nom pour le préréglage et cliquez sur **OK**.
- Pour sélectionner et appliquer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local **Préréglages Zoom**.
- Pour faire un zoom arrière de manière à afficher tout le projet, ouvrez le menu local **Préréglages Zoom** et sélectionnez **Zoom arrière complet**.
Le projet sera affiché du début et sur toute la durée configurée dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**.
- Pour supprimer un préréglage, ouvrez le menu local **Préréglages Zoom** et sélectionnez **Organiser**. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez le préréglage dans la liste puis cliquez sur **Supprimer**.
- Pour renommer un préréglage, ouvrez le menu local **Préréglages Zoom** et sélectionnez **Organiser**. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez un préréglage dans la liste puis cliquez sur **Renommer**. Saisissez un nouveau nom pour le préréglage dans la boîte de dialogue qui apparaît. Cliquez sur **OK** pour refermer les boîtes de dialogue.

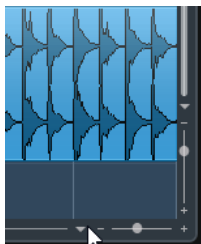
IMPORTANT

Les préférences de zoom s'appliquent de manière globale à tous les projets. Ils sont disponibles dans tous les projets que vous ouvrez ou créez.

Zoom avant sur les marqueurs de cycle

Vous pouvez faire un zoom avant sur la zone située entre les marqueurs de cycle du projet.

- Pour faire un zoom avant sur un marqueur de cycle, cliquez sur le bouton situé à gauche de la commande de zoom horizontal pour ouvrir le menu local **Préréglages de zoom** et sélectionner un marqueur de cycle.



La partie centrale du menu local **Préréglages de zoom** répertorie les marqueurs de cycle que vous avez ajoutés dans le projet.

À NOTER

Seuls les marqueurs de cycle créés dans le projet en cours sont disponibles dans le menu.

Quand vous sélectionnez un marqueur de cycle, l'affichage d'événements est agrandi de façon à englober la zone délimitée par les marqueurs.

Vous ne pouvez pas éditer les marqueurs de cycle dans le menu local **Préréglages de zoom**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 238

Historique des zooms

Il est possible d'annuler et de rétablir les opérations de zoom. Vous pouvez ainsi zoomer en plusieurs étapes puis revenir à l'étape de zoom par laquelle vous avez commencé.

Pour annuler et rétablir les opérations de zoom, vous avez le choix entre plusieurs méthodes :

- Pour annuler le zoom, sélectionnez **Édition > Zoom > Annuler zoom** ou double-cliquez avec l'outil Zoom.
- Pour rétablir le zoom, sélectionnez **Édition > Zoom > Rétablir zoom** ou appuyez sur **Alt** et double-cliquez avec l'outil Zoom.

Fonction de Calage

La fonction **Calage** vous aide à vous placer sur des positions exactes lors de l'édition dans la fenêtre **Projet**. Elle le fait en restreignant les déplacements et positionnements horizontaux à certains emplacements. Les opérations concernées par la fonction **Calage** sont : Déplacer, Dupliquer, Dessiner, Dimensionner, Découper la Sélection d'Intervalle, etc.

- Pour activer/désactiver le **Calage**, activez/désactivez l'icône **Calage** de la barre d'outils.



Configuration du Point de synchronisation (Cubase Elements uniquement)

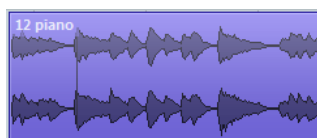
Vous pouvez placer le point de synchronisation à n'importe quel endroit de l'événement audio.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement.
2. Placez le curseur de projet à l'endroit souhaité à l'intérieur de l'événement audio sélectionné.
3. Sélectionnez **Audio > Point de synchronisation au curseur**.

RÉSULTAT

Le point de synchro est alors réglé à la position du Curseur. Le point de synchronisation d'un événement est représenté par une ligne verticale dans la fenêtre **Projet**.



À NOTER

Vous pouvez également placer le point de synchronisation dans l'**Éditeur d'Échantillons**.

LIENS ASSOCIÉS

[Modifier le point de synchronisation](#) à la page 334

Caler sur un passage à zéro

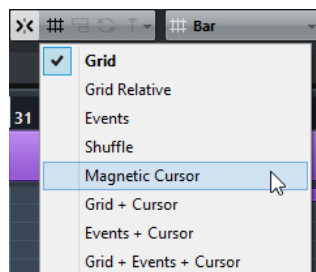
Quand vous divisez et redimensionnez des événements audio, il arrive que les brusques changements d'amplitude provoquent des craquements et des parasites. Pour éviter ce problème, vous pouvez activer l'option **Caler sur un passage à zéro** pour que l'opération s'effectue à un endroit où l'amplitude est à zéro.

- Pour activer la fonction **Caler sur un passage à zéro**, activez **Caler sur un passage à zéro**  dans la barre d'outils.

Types de Calage

Vous avez le choix entre différents types de calage pour déterminer le point de synchronisation.

- Pour sélectionner un type de calage, ouvrez le menu local **Type de calage**.

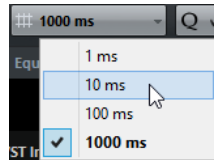


Voici les types de calage disponibles :

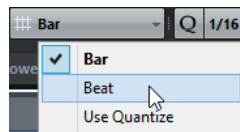
Grille

Quand cette option est activée, les points de synchronisation se définissent à partir du menu local **Type de grille**. Les options dépendent du format sélectionné pour la règle.

Quand vous sélectionnez le format **Secondes**, les options de grille basée sur le temps deviennent disponibles.



Quand vous sélectionnez le format **Mesure**, les options de grille musicale deviennent disponibles.



Grille relative

Quand cette option est activée, les événements et conteneurs ne se calent pas sur la grille. Mais la grille déterminera la taille du pas pour déplacer les événements. Cela signifie qu'un événement déplacé conserve sa position d'origine par rapport à la grille.

Par exemple, si un événement commence à la position 3.04.01, que le calage est configuré sur **Grille relative** et que le menu local **Type de grille** est configuré sur **Mesure**, vous pourrez déplacer l'événement mesure par mesure, c'est-à-dire aux positions 4.04.01, 5.04.01 et ainsi de suite.

À NOTER

Ce type de calage ne fonctionne que quand vous faites glisser des événements ou conteneurs préexistants. Quand vous créez des événements ou conteneurs, ce calage fonctionne comme celui de type **Grille**.

Événements

Quand cette option est activée, les positions de début et de fin des autres événements et conteneurs deviennent magnétiques. Autrement dit, si vous faites glisser un événement à proximité du début ou de la fin d'un autre événement, il s'alignera automatiquement avec ce début ou cette fin.

Pour les événements audio, la position du point de synchronisation est également magnétique. Ces points magnétiques incluent aussi les événements de marqueurs sur la piste Marqueur.

Permutation

La Permutation est utile si vous désirez modifier l'ordre d'événements adjacents. Si vous avez deux événements adjacents, et que vous faites glisser le premier vers la droite, après le second événement, les deux événements seront permutés.



Le même principe reste valable dans le cas de plusieurs événements.

Curseur magnétique

Ce type de grille rend le curseur de projet magnétique. Par conséquent, faire glisser un événement à proximité du Curseur l'aligne avec celui-ci.

Grille + Curseur

Combinaison de **Grille** et de **Curseur magnétique**.

Événements + Curseur

Combinaison d'**Événements** et de **Curseur magnétique**.

Événements + Grille + Curseur

Combinaison d'**Événements**, de **Grille** et de **Curseur magnétique**.

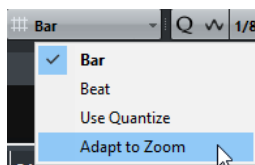
Types de grilles

Permet de définir un type de grille qui déterminera la grille et la résolution de calage dans l'affichage des événements.

À NOTER

Ce paramètre n'a d'effet que si le **Type de calage** est configuré sur l'une des options de grille.

- Pour sélectionner un type de grille, ouvrez le menu local **Type de grille**.



Quand vous sélectionnez le format **Mesure**, les types de grille suivants sont disponibles :

Mesure

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle de mesure.

Temps

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle de temps.

Quantification

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur la valeur qui a été activée dans le menu local **Préréglage de quantification**.

Adapter au zoom

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur le niveau de zoom horizontal. Plus vous zoomez sur l'affichage des événements, plus la résolution est élevée. Avec un niveau de zoom élevé, vous pourrez vous caler sur des quadruples-croches, tandis qu'un bas niveau vous permettra de vous caler sur des mesures.

À NOTER

L'option **Adapter au zoom** est uniquement disponible quand le format de la règle est configuré sur **Mesure**.

Quand vous activez **Temps linéaire** dans le menu contextuel de la règle, les distances entre les lignes de la grille restent régulières, mais elles sont alignées sur des valeurs musicales telles que les mesures et les temps.

Quand vous sélectionnez le format **Secondes**, les types de grille suivants sont disponibles :

1 ms

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle d'une milliseconde.

10 ms

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle de dix millisecondes.

100 ms

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle de cent millisecondes.

1000 ms

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle de mille millisecondes.

LIENS ASSOCIÉS

[Types de Calage](#) à la page 59

[Zoom dans la fenêtre Projet](#) à la page 55

[Formats d'affichage de la règle](#) à la page 34

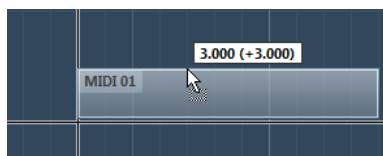
Curseur Réticule

Le curseur réticule s'affiche lorsque vous travaillez dans la fenêtre **Projet** et dans les éditeurs. Il facilite la navigation et l'édition, surtout pour l'arrangement de projets de grande taille.

- Vous pouvez configurer le curseur réticule dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Outils**).
Vous pouvez configurer les couleurs des lignes, le masque et la largeur du curseur réticule.

Voici comment fonctionne ce curseur :

- Lorsque l'outil **Sélectionner** ou l'un de ses sous-outils est sélectionné, le curseur Réticule apparaît dès que vous commencez à déplacer/copier un conteneur/événement ou lorsque vous utilisez les poignées de rognage sur un événement.



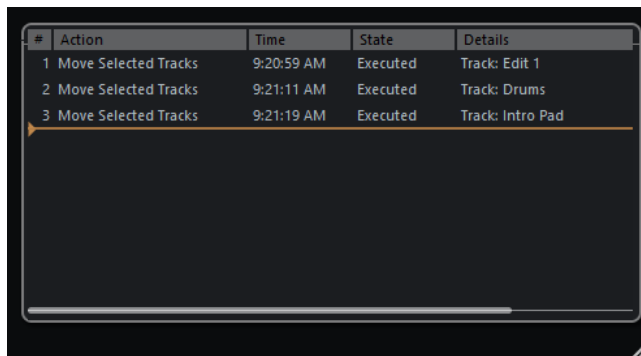
Le curseur Réticule pendant le déplacement d'un événement.

- Quand l'outil **Sélectionner**, l'outil **Séparer** ou tout autre outil employant cette fonction est sélectionné, le curseur Réticule apparaît dès que vous survolez l'affichage d'événements avec la souris.
- Le curseur réticule n'est disponible que pour les outils ayant un usage d'une telle fonction. L'outil **Muet**, par exemple, n'emploie pas le curseur réticule, puisque vous cliquez directement sur un événement pour le rendre muet.

Boîte de dialogue Historique des modifications

La boîte de dialogue **Historique des modifications** contient une liste de toutes les éditions que vous avez effectuées. Vous pouvez vous en servir pour annuler toutes les opérations réalisées dans la fenêtre **Projet** et dans les éditeurs.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Historique des modifications**, sélectionnez **Édition > Historique**.



#	Action	Time	State	Details
1	Move Selected Tracks	9:20:59 AM	Executed	Track: Edit 1
2	Move Selected Tracks	9:21:11 AM	Executed	Track: Drums
3	Move Selected Tracks	9:21:19 AM	Executed	Track: Intro Pad

La colonne **Action** indique le nom de l'action et la colonne **Temps** le moment auquel cette action a été effectuée. La colonne **Détails** offre de plus amples détails. Il est possible de saisir un texte en double-cliquant dans la colonne.

- Pour annuler vos actions, déplacez la ligne horizontale colorée vers le haut jusqu'à l'emplacement souhaité.
Vous ne pouvez annuler vos actions que dans l'ordre inverse duquel elles ont été réalisées. En d'autres termes, c'est votre dernière action qui sera annulée en premier.
- Pour rétablir une action qui a été annulée, faites à nouveau redescendre la ligne dans la liste.

À NOTER

- Vous pouvez également annuler les processus audio appliqués. Cependant, il est recommandé de modifier ou de supprimer ceux-ci à partir de la fenêtre **Traitement hors ligne direct**.

LIENS ASSOCIÉS

[Traitement hors ligne direct](#) à la page 298

Définition du nombre maximum d'annulations

Vous pouvez limiter le nombre d'annulations possibles. Ceci peut s'avérer utile quand la mémoire vient à manquer, par exemple.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Général**.
 2. Définissez une valeur dans le champ **Nombre maximum d'annulations**.
-

Gestion des projets

Dans Cubase, les projets sont les principaux documents. Vous devez créer et configurer un projet pour travailler avec le programme.

Création de nouveaux projets

Vous pouvez créer des projets vides ou partir de modèles de projets.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Nouveau projet**.
Selon les paramètres configurés, c'est le **Hub** ou la boîte de dialogue **Assistant de projet** qui s'ouvre.
2. Dans la section des options d'emplacements, sélectionnez l'emplacement où le nouveau projet sera enregistré.
 - Pour utiliser l'emplacement par défaut, sélectionnez **Utiliser emplacement par défaut**.
 - Pour choisir un autre emplacement, sélectionnez **Spécifier autre emplacement**.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour créer un projet vide, cliquez sur **Créer vide**.
 - Pour créer un projet à partir d'un modèle, sélectionnez un modèle et cliquez sur **Créer**.

RÉSULTAT

Un nouveau projet sans titre est créé. Si vous avez sélectionné un modèle, le nouveau projet sera basé sur ce modèle et inclura les pistes, événements et paramètres correspondants.

À NOTER

Quand vous créez un projet vide, vos préréglages par défaut de configuration des bus d'entrée et de sortie s'appliquent. Si vous n'avez pas configuré de préréglage par défaut, ce sont les dernières configurations utilisées qui s'appliquent.

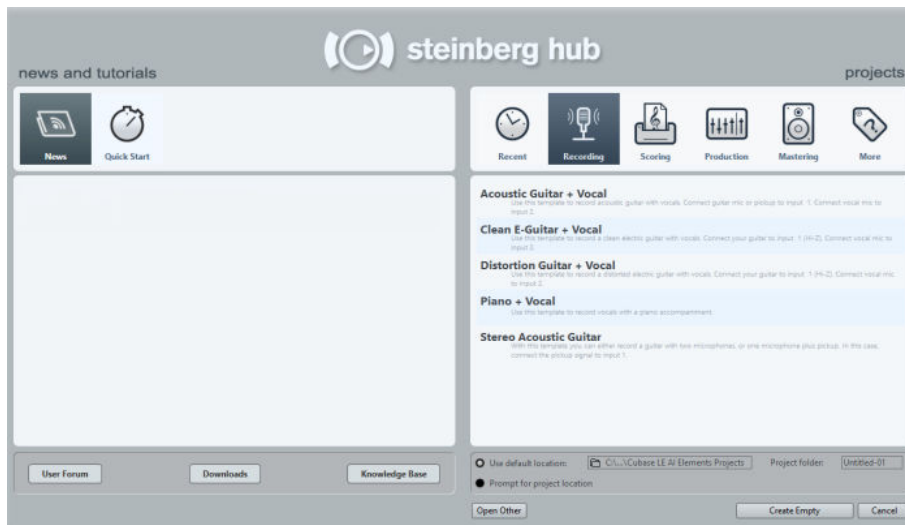
LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages des bus d'entrée et de sortie](#) à la page 24

Hub

Quand vous démarrez Cubase ou créez de nouveaux projets à partir du menu **Fichier**, le **Hub** apparaît. Le **Hub** vous tient informé des dernières évolutions et vous aide à organiser vos

projets. Il comprend deux sections : **News and Tutorials** (nouveau et didacticiels) et **Projects** (projets).



Section News and Tutorials (nouveau et didacticiels)

La section **News and Tutorials** contient des informations envoyées par Steinberg, des vidéos didacticielles et des liens vers le forum d'utilisateurs, des téléchargements et le Centre d'aide.

À NOTER

Pour pouvoir accéder à ces ressources, vous devez disposer d'une connexion internet.

Section Projects (projets)

La section **Projects** vous permet de créer des projets vides ou à partir de modèles. Vous pouvez y définir l'emplacement où les projets seront enregistrés. Cette section vous donne également accès aux projets ouverts en dernier et aux projets enregistrés à d'autres emplacements. Elle contient les mêmes fonctionnalités que la boîte de dialogue **Assistant de projet**.

Barre des Catégories

Dans cette section, les modèles d'usine disponibles sont classés dans des catégories prédéfinies : **Enregistrement**, **Scoring**, **Production** et **Mastering**.

La catégorie **Projets récents** contient une liste des projets ouverts récemment.

La catégorie **Plus** contient le modèle de projet par défaut et tous les modèles qui n'appartiennent à aucune des autres catégories.

Liste des modèles

Lorsque vous cliquez sur une des options de catégorie, la liste située sous la barre des catégories indique les modèles qui sont disponibles pour cette catégorie. Tous les modèles que vous créez sont ajoutés en haut de la liste correspondante.

Options d'emplacement

Cette section vous permet de définir l'emplacement dans lequel le projet sera enregistré.

Ouvrir un autre

Ce bouton permet d'ouvrir tout fichier de projet enregistré sur votre système. Le résultat est le même qu'avec la commande **Ouvrir** du menu **Fichier**.

LIENS ASSOCIÉS

[Assistant de projet](#) à la page 66

Désactiver le Hub

Si vous souhaitez démarrer Cubase ou créer de nouveaux projets sans le **Hub**, vous pouvez le désactiver.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Général**.
2. Désactivez l'option **Activer Hub**.

RÉSULTAT

Cubase démarre sans ouvrir de projet et la boîte de dialogue **Assistant de projet** apparaît quand vous créez un projet à partir du menu **Fichier**. Le **Hub** reste néanmoins accessible via le menu **Hub**.

Assistant de projet

Si vous avez désactivé le **Hub**, la boîte de dialogue **Assistant de projet** apparaît quand vous créez un projet. Cette boîte de dialogue offre les mêmes fonctions que la section **Projets** du **Hub**.

Barre des Catégories

Dans cette section, les modèles d'usine disponibles sont classés dans des catégories prédéfinies : **Enregistrement**, **Production**, **Scoring** et **Mastering**.

La catégorie **Projets récents** contient une liste des projets ouverts récemment.

La catégorie **Plus** contient le modèle de projet par défaut et tous les modèles qui n'appartiennent à aucune des autres catégories.

Liste des modèles

Lorsque vous cliquez sur une des options de catégorie, la liste située sous la barre des catégories indique les modèles d'usine qui sont disponibles pour cette catégorie. Tous les modèles que vous créez sont ajoutés en haut de la liste correspondante.

Options d'emplacement

Cette section vous permet de définir l'emplacement dans lequel le projet sera enregistré.

Ouvrir un autre

Ce bouton permet d'ouvrir tout fichier de projet enregistré sur votre système. Le résultat est le même qu'avec la commande **Ouvrir** du menu **Fichier**.

À propos des fichiers de projet

Le fichier de projet (extension *.cpr) est le document central dans Cubase. Il contient des références aux données de média qui peuvent être enregistrées dans le dossier de projet.

À NOTER

Il est recommandé de n'enregistrer des fichiers que dans le dossier de projet, même si vous pouvez les enregistrer dans n'importe quel autre emplacement auquel vous avez accès.

Le dossier de projet contient le fichier de projet et les dossiers suivants créés automatiquement par Cubase au besoin :

- Audio
- Éditions
- Images

- Images de piste

À propos des fichiers de modèle

Les modèles peuvent être utilisés comme points de départ pour créer des projets. Il s'agit en fait de projets dans lesquels vous pouvez enregistrer les configurations que vous utilisez régulièrement, par exemple la configuration des bus, la fréquence d'échantillonnage, le format d'enregistrement, la configuration des pistes de base, les VSTi paramétrés, les Drum Maps, etc.

Voici les types de modèles disponibles dans le **Hub** :

- Modèles d'usine correspondant à des configurations spécifiques. Ils sont classés dans les catégories **Enregistrement**, **Scoring**, **Production** et **Mastering**.
- Modèle par défaut. Il est classé dans la catégorie **Plus**.
- Modèles utilisateur que vous créez et enregistrez. Ils sont classés dans la catégorie **Plus**.

Les projets de modèle ne s'enregistrent pas dans les dossiers de projet. Ils ne contiennent pas de sous-dossiers, ni de fichiers de média.

- Pour ouvrir l'emplacement d'un modèle particulier, faites un clic droit dessus dans la liste de modèles et sélectionnez **Ouvrir dans l'Explorateur** ((Windows uniquement)) ou **Ouvrir dans le Finder** ((macOS uniquement)).

Enregistrer un fichier de modèle de projet

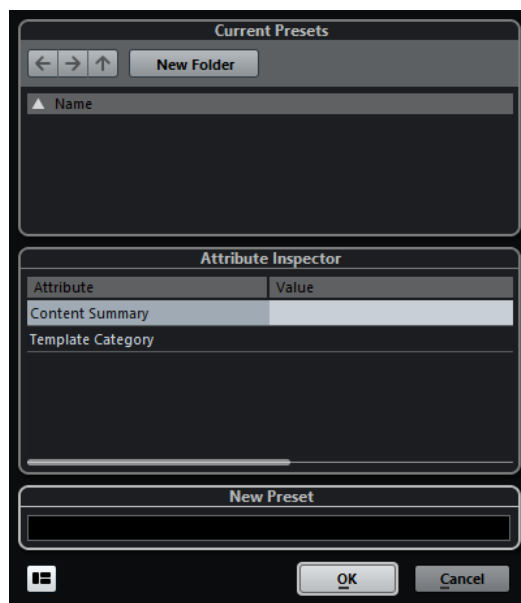
Vous pouvez enregistrer le projet actuel en tant que modèle. Quand vous créez un projet par la suite, vous pourrez sélectionner ce modèle pour vous en servir comme point de départ.

CONDITION PRÉALABLE

Permet de supprimer tous les clips de la Bibliothèque avant d'enregistrer le projet en tant que modèle. Les références aux données de média du dossier de projet d'origine sont ainsi supprimées.

PROCÉDER AINSI

1. Configurez un projet comme il vous convient.
2. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer comme modèle**.
3. Dans la section **Nouveau pré réglage** de la boîte de dialogue **Enregistrer comme modèle**, saisissez un nom pour le nouveau modèle de projet.



4. Dans la section **Inspecteur d'attributs**, double-cliquez sur le champ de **Valeur** de l'attribut **Résumé du contenu** afin de saisir une description pour votre modèle.
 5. Cliquez dans le champ de **Valeur** de l'attribut **Template Category** et sélectionnez une catégorie de modèle dans le menu local.
Si vous ne sélectionnez pas de catégorie, dans le **Hub**, le nouveau modèle sera proposé dans la catégorie **Plus**.
 6. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le modèle.
-

Renommer des modèles

PROCÉDER AINSI

1. Dans le **Hub** ou dans l'**Assistant de projet**, faites un clic droit sur un modèle et sélectionnez **Renommer**.
 2. Dans la boîte de dialogue **Renommer**, saisissez un nouveau nom et cliquez sur **OK**.
-

Boîte de dialogue Configuration du projet

Vous pouvez configurer les paramètres généraux de votre projet dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du projet**, sélectionnez **Projet > Configuration du projet**.
- Pour que la boîte de dialogue **Configuration du projet** s'ouvre automatiquement quand vous créez un projet, activez l'option **Lancer configuration à la création d'un nouveau projet** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général**).

The screenshot shows a 'Project Configuration' dialog box with the following settings:

- Author: [Redacted]
- Company: [Redacted]
- Start: 00:00:00:00
- Length: 00:10:00:00
- Frame Rate: 30 fps (with 'Get From Video' button)
- Display Format: Bars+Beats
- Display Offset: 00:00:00:00
- Bar Offset: 0
- Sample Rate: 48.000 kHz
- Bit Depth: 32 bit float
- Record File Type: Wave File
- Stereo Pan Law: Equal Power
- Volume Max: +6 dB
- HMT Type: Classic (pure 3/5 equal)
- HMT Depth: 100

Buttons: OK, Cancel

IMPORTANT

Si la plupart des paramètres de **Configuration du projet** peuvent être modifiés à tout moment, la fréquence d'échantillonnage doit être définie immédiatement après la création du projet. Si vous changez de fréquence d'échantillonnage plus tard, il vous faudra convertir tous les fichiers audio du projet dans la nouvelle fréquence d'échantillonnage afin de permettre leur lecture.

Voici les options disponibles :

Auteur

Permet de définir le nom de l'auteur du projet. Ce nom sera inscrit dans le fichier si vous l'exportez sous forme de fichier audio en ayant activé l'option **Insérer informations iXML**. Vous pouvez définir un auteur par défaut dans le champ **Nom par défaut d'auteur** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général—Personnalisation**).

Entreprise

Permet de définir le nom d'une entreprise. Ce nom sera inscrit dans le fichier si vous l'exportez sous forme de fichier audio en ayant activé l'option **Insérer informations iXML**. Vous pouvez définir une entreprise par défaut dans le champ **Nom par défaut d'entreprise** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général—Personnalisation**).

Début

Permet de définir l'heure de début du projet au format Timecode. Ce Timecode détermine également la position de début pour la synchronisation avec des périphériques externes.

Longueur

Permet de définir la durée du projet.

Images par seconde

Permet de définir la norme de Timecode et la fréquence d'images du projet. Quand vous synchronisez le programme avec un périphérique externe, ce paramètre doit correspondre à la fréquence d'images du Timecode entrant.

Depuis vidéo

Permet de configurer la fréquence d'images du projet sur celle d'un fichier vidéo importé.

Format d'Affichage

Permet de définir le format d'affichage global de toutes les règles et affichages de position du programme, à l'exception de celui des pistes Règle. Vous pouvez cependant sélectionner des formats individuellement pour les règles et affichages.

Décalage de l'affichage

Permet de définir un décalage pour les positions temporelles qui sont affichées dans les règles et les affichages de position, afin de compenser la valeur du paramètre Début.

Décalage mesure

Ce paramètre sert uniquement quand vous sélectionnez le format d'affichage Mesure. Permet de définir un décalage pour les positions temporelles qui sont affichées dans les règles et les affichages de position, afin de compenser la valeur du paramètre Début.

Fréquence d'Échantillonnage

Permet de définir la fréquence d'échantillonnage adoptée pour l'enregistrement et la lecture de données audio.

- Si votre interface audio génère la fréquence d'échantillonnage en interne et que vous sélectionnez une fréquence incompatible, la valeur prend une autre couleur. Le cas échéant, il vous faut sélectionner une autre fréquence d'échantillonnage pour pouvoir lire normalement vos fichiers audio.
- Si vous sélectionnez une fréquence d'échantillonnage prise en charge par votre interface audio, mais différente de celle configurée sur cette interface, celle-ci adopte automatiquement la fréquence d'échantillonnage du projet.
- Quand votre interface audio est synchronisée sur une horloge externe et reçoit des signaux d'horloge externes, les différences de fréquences d'échantillonnage sont acceptées.

Résolution en bits

Permet de définir la résolution des fichiers audio enregistrés dans Cubase. Sélectionnez le format d'enregistrement qui correspond à la résolution en bits de votre carte son. Les options disponibles sont 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits à virgule flottante et 64 bits à virgule flottante.

À NOTER

- Si votre interface audio prend en charge une résolution de 32 bits et que vous souhaitez conserver cette précision dans vos enregistrements, vous devez sélectionner une **Précision de traitement** de 64 bits à virgule flottante dans la boîte de dialogue **Configuration du studio**.
- Quand vous enregistrez avec des effets, il peut s'avérer intéressant de paramétrer la résolution sur 32 ou 64 bits à virgule flottante. Vous éviterez ainsi l'écrêtage (distorsion numérique) sur les fichiers enregistrés et bénéficierez d'une qualité audio très élevée. Le traitement des effets et les modifications de niveau ou d'égalisation sur la voie d'entrée utilisent le format 32 ou 64 bits à virgule flottante, selon la valeur définie pour le paramètre **Précision de traitement** dans la boîte de dialogue **Configuration du studio**. Si vous enregistrez en 16 ou 24 bits, le signal audio sera converti dans cette résolution inférieure au moment de l'écriture du fichier. Il peut en résulter une dégradation du signal. Cette résolution est indépendante de celle de votre interface audio. Même si le signal qui provient de la carte son utilise une

résolution de 16 bits, il passera en 32 ou 64 bits à virgule flottante après le traitement de la voie d'entrée par les effets.

- Plus la résolution en bits est élevée, plus la taille des fichiers augmente et plus le disque dur est sollicité. Si l'espace disque est limité, vous pouvez réduire le format d'enregistrement.

Type de Fichier d'Enregistrement

Permet de définir le type des fichiers audio que vous enregistrez dans Cubase. Voici les types de fichiers disponibles :

- **Fichier Wave**
Ce format est le plus répandu sur la plate-forme PC. Les fichiers Wave portent l'extension **.wav**.
- **Fichier Wave 64**
Ce format propriétaire a été développé par Sonic Foundry Inc. Il offre la même qualité audio que les fichiers Wave, mais les fichiers Wave 64 peuvent être bien plus volumineux. Il est particulièrement indiqué pour les longs enregistrements car les fichiers peuvent dépasser 2 Go. Ces fichiers portent l'extension **.w64**.
- **Fichiers Wave Broadcast**
Du point de vue du contenu audio, ce format offre la même qualité que les fichiers Wave classiques. Les fichiers Broadcast Wave peuvent intégrer des chaînes de texte. Les fichiers portent l'extension **.wav**.
- **Fichiers AIFF**
Il s'agit d'une norme de format de fichier audio définie par Apple Inc. Les fichiers AIFF sont utilisés par la plupart des plates-formes informatiques. Ils peuvent intégrer des chaînes de texte. Les fichiers AIFF portent l'extension **.aif**.
- **Fichier FLAC**
Ce format en standard ouvert réduit de 50 à 60 % la taille des fichiers Wave classiques. Les fichiers portent l'extension **.flac**.

À NOTER

- Pour les enregistrements de fichiers Wave supérieurs à 4 Go, la norme utilisée est EBU RIFF. Quand l'enregistrement s'effectue sur un disque FAT 32 (ce qui n'est pas recommandé), les fichiers audio sont automatiquement divisés. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, vous pouvez déterminer ce qui se passe quand le fichier Wave de votre enregistrement dépasse 4 GB.
- Vous pouvez configurer des chaînes intégrées dans la boîte de dialogue **Préférences**.

Loi de répartition stéréo

Quand vous configurez le panoramique d'un canal vers la gauche ou la droite, la somme des côtés gauche et droit est plus forte que si ce canal était resté centré. Ces modes vous permettent d'atténuer les signaux centrés. **0 dB** : le panoramique à puissance constante est désactivé. **Énergies égales** : la puissance du signal reste inchangée, quelle que soit la configuration du panoramique.

Volume Max

Permet de définir le niveau maximum du fader. Par défaut, cette valeur est fixée à +12 dB. Quand vous chargez des projets créés dans des versions de Cubase antérieures à la 5.5, cette valeur est réglée sur l'ancienne valeur par défaut, à savoir +6 dB.

Type HMT (MIDI uniquement) (Cubase Elements uniquement)

Permet de choisir le mode d'accordage Hermode des notes MIDI.

Profondeur HMT (MIDI uniquement) (Cubase Elements uniquement)

Permet de définir le degré global de réaccordage.

LIENS ASSOCIÉS

[Système audio VST](#) à la page 12

[Enregistrement - Audio](#) à la page 702

Ouvrir des fichiers de projet

Vous pouvez ouvrir un ou plusieurs fichiers de projet enregistrés à la fois.

IMPORTANT

Si vous ouvrez un projet qui a été enregistré dans une autre version du programme et qui contient des données correspondant à des fonctions non disponibles dans votre version, il se peut que vous perdiez ces données en enregistrant le projet avec votre version.

À NOTER

- Quand vous ouvrez un projet externe, c'est la dernière vue utilisée et enregistrée sur votre ordinateur qui est utilisée.
- Les projets externes sont automatiquement connectés aux bus d'entrée et de sortie. Quand vous ouvrez un projet créé sur un ordinateur dont la configuration de ports ASIO est différente de la configuration de votre ordinateur, il peut arriver que la configuration des connexions audio ne soit pas la bonne. Vous pouvez désactiver la fonction de connexion automatique des bus d'entrée et de sortie à partir de la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**).


PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Ouvrir**.
2. Dans le sélecteur de fichier qui apparaît, sélectionnez le projet que vous désirez ouvrir et cliquez sur **Ouvrir**.
3. Si un projet est déjà ouvert, il vous est demandé si vous désirez activer le nouveau projet. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour activer le projet, cliquez sur **Activer**.
 - Pour ouvrir le projet sans l'activer, cliquez sur **Non**.
Le chargement des projets est ainsi plus rapide.

Activation des projets

Quand plusieurs projets sont ouverts dans Cubase, seul l'un d'entre eux à la fois peut être actif. Le bouton **Activer le projet** du projet actif est allumé dans le coin supérieur gauche de la fenêtre **Projet**. Si vous souhaitez travailler sur un autre projet, il vous faut activer ce projet.

PROCÉDER AINSI

- Pour activer un projet, cliquez sur **Activer le projet** .

Ouvrir des projets récents

Pour ouvrir un projet ouvert récemment, vous avez plusieurs possibilités :

- Dans la barre de catégories du **Hub** ou dans la boîte de dialogue **Assistant de projet**, cliquez sur **Projets récents**, sélectionnez un projet dans la liste de projets, puis cliquez sur **Ouvrir**.
- Sélectionnez **Fichier > Projets récents** et sélectionnez un projet ouvert récemment.

Re-routage des ports manquants

Quand vous ouvrez un projet Cubase créé sur un système différent avec une autre interface audio, Cubase tente de trouver les entrées et sorties audio correspondant aux bus d'entrée/sortie. Quand Cubase ne parvient pas à retrouver toutes les entrées et sorties audio/MIDI utilisées dans le projet, la boîte de dialogue **Ports manquants** apparaît.

Elle vous permet de re-router manuellement tous les ports initialement utilisés dans le projet sur les ports disponibles sur votre système.

À NOTER

Afin de retrouver plus facilement les entrées et sorties audio qui correspondent aux bus d'entrée/sortie, vous devriez attribuer des noms descriptifs et génériques à vos ports d'entrée et de sortie.

LIENS ASSOCIÉS

[Renommer les entrées et les sorties de l'interface](#) à la page 22

Enregistrer des fichiers de projet

Vous pouvez enregistrer le projet actif en tant que fichier de projet. Afin de faire en sorte que vos projets restent aussi faciles à gérer que possible, veillez à enregistrer les fichiers de projet et tous les fichiers associés dans les dossiers de projet respectifs.

- Pour enregistrer le projet et définir le nom et l'emplacement du fichier, ouvrez le menu **Fichier** et sélectionnez **Enregistrer sous**.
- Pour enregistrer le projet en utilisant son nom et son emplacement actuels, ouvrez le menu **Fichier** et sélectionnez **Enregistrer**.

À propos de l'option Enregistrement automatique

Cubase peut enregistrer automatiquement des copies de sauvegarde de tous les fichiers de projet ouverts dont les modifications n'ont pas été enregistrées.

À NOTER

Seules les fichiers de projet sont sauvegardés. Si vous désirez inclure les fichiers provenant de la Bibliothèque et enregistrer votre projet dans un autre emplacement, vous devez utiliser la fonction **Copie de sauvegarde du projet**.

Cubase peut enregistrer automatiquement des copies de sauvegarde de tous les projets ouverts dont les modifications n'ont pas été enregistrées. Pour activer cette fonction, activez l'option **Enregistrement automatique** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général**). Les copies de sauvegarde sont nommées « <nom du projet>-xx.bak », xx étant un chiffre croissant. Les copies de sécurité de projets non enregistrés seront nommées de la même façon « SanstitreX-xx.bak », où X est un chiffre croissant pour les projets non enregistrés. Tous les fichiers d'archive sont enregistrés dans le dossier de projet.

- Pour définir la fréquence de création des copies de sauvegarde, utilisez le paramètre **Intervalle entre les enregistrements automatiques**.
- Pour définir le nombre de fichiers de sauvegarde pouvant être créés par la fonction **Enregistrement automatique**, utilisez l'option **Nombre maximum de fichiers de sauvegarde**. Lorsque le nombre maximum de ces fichiers est atteint, les fichiers existants sont remplacés, à commencer par le plus ancien.

Enregistrer des nouvelles versions des fichiers de projet

Il est possible de créer et d'activer une nouvelle version d'un fichier de projet actif. Vous pourrez ainsi faire des essais avec différentes éditions et divers arrangements, puis revenir ensuite à une version précédente à tout moment.

Pour enregistrer une nouvelle version du projet actif, procédez d'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Fichier > Enregistrer une nouvelle version**.
- Appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt-S**.

Le nouveau fichier s'enregistre sous le même nom que le projet d'origine, mais avec en plus un numéro correspondant à la version. Par exemple, si le nom de votre projet est « Mon projet », les nouvelles versions seront appelées « Mon projet-01 », « Mon projet-02 », et ainsi de suite.

Revenir à la dernière version enregistrée

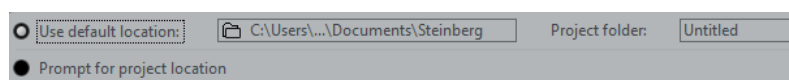
Vous pouvez revenir à la dernière version enregistrée et annuler toutes les modifications que vous avez apportées.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Retourner à la version précédente**.
 2. Dans le message d'avertissement, cliquez sur **Retourner à la version précédente**.
Si vous avez enregistré ou créé des fichiers audio depuis l'enregistrement de la dernière version, vous serez invité à supprimer ou conserver ces fichiers.
-

Choisir l'emplacement d'un projet

Dans le **Hub** et dans l'**Assistant de projet**, vous pouvez choisir l'emplacement où sera enregistré votre projet.



- Pour créer un projet dans l'emplacement de projet par défaut, sélectionnez **Utiliser emplacement par défaut**.
Dans le champ **Dossier de projet**, vous pouvez attribuer un nom au dossier de projet. Si vous ne définissez pas de dossier de projet ici, le projet sera enregistré dans un dossier nommé Sans titre.
- Pour modifier l'emplacement de projet par défaut, cliquez dans le champ du chemin d'accès.
Le sélecteur de fichier qui apparaît vous permet de choisir un nouvel emplacement par défaut.
- Pour créer le projet dans un autre emplacement, sélectionnez **Spécifier autre emplacement**.
Dans la boîte de dialogue qui apparaît, définissez un emplacement et un dossier de projet.

Créer des projets autonomes

Si vous souhaitez partager vos projets ou les transférer sur un autre ordinateur, il faut que ces projets soient autonomes.

Les fonctions suivantes facilitent la création de projets autonomes :

- Sélectionnez **Média > Préparer l'archivage** afin de vous assurer que tous les clips référencés dans le projet sont bien enregistrés dans le dossier de projet, et faites le nécessaires si ce n'est pas le cas.
- Sélectionnez **Fichier > Copie de sauvegarde du projet** pour créer un nouveau dossier de projet dans lequel le fichier de projet et les données de travail nécessaires seront enregistrés. Le projet d'origine reste inchangé.

Préparer l'archivage

La fonction Préparer l'archivage vous permet de rassembler tous les fichiers référencés par votre projet dans le dossier de projet. Il s'agit d'une étape nécessaire avant de déplacer ou d'archiver un projet.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Média > Préparer l'archivage**.
Si votre projet référence des fichiers externes, vous êtes invité à les copier dans votre répertoire de travail. Si un traitement a été appliqué, vous devez décider si les éditions doivent être mises à plat.
2. Cliquez sur **Effectuer**.

RÉSULTAT

Votre projet est prêt à être archivé. Vous pouvez déplacer ou copier le dossier de projet dans un autre emplacement.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Les fichiers audio qui se trouvent dans le dossier de projet doivent être copiés dans le dossier Audio ou enregistrés séparément. Vous devez également déplacer manuellement vos clips vidéo car les vidéos sont référencées, mais elles ne sont pas enregistrées dans le dossier de projet.

Sauvegarde des projets

Vous pouvez créer une copie de sauvegarde de votre projet. Les sauvegardes contiennent uniquement les données de travail nécessaires. Tous les fichiers de média à l'exception des fichiers des archives VST Sound sont inclus en copie.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Copie de sauvegarde du projet**.
2. Sélectionnez un dossier vide ou créez-en un nouveau.
3. Configurez les paramètres de la boîte de dialogue **Options de copie de sauvegarde** et cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Une copie du projet est enregistrée dans le nouveau dossier. Le projet d'origine reste inchangé.

À NOTER

Les contenus VST Sound fournis par Steinberg sont protégés contre la copie et ne sont donc pas intégrés dans la copie de sauvegarde du projet. Si vous désirez utiliser une copie de sauvegarde

intégrant des contenus VST Sound sur un autre ordinateur, assurez-vous que les contenus correspondants sont également disponibles sur cet ordinateur.

Boîte de dialogue Options de copie de sauvegarde

Cette boîte de dialogue vous permet de créer une copie de sauvegarde de votre projet.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Options de copie de sauvegarde**, sélectionnez **Fichier > Copie de sauvegarde du projet**.

Nom du projet

Permet de changer le nom du projet sauvegardé.

Garder le projet actuel actif

Permet de faire en sorte que le projet actuel reste actif après que vous avez cliqué sur **OK**.

Minimiser fichiers audio

Permet de n'intégrer que les portions de fichiers audio qui sont utilisées dans le projet. Si vous n'utilisez que de petites parties de fichiers volumineux, la taille du dossier de projet peut s'en trouver considérablement réduite. Cependant, vous ne pourrez plus utiliser le reste des fichiers audio si vous continuez de travailler sur le projet dans le nouveau dossier.

Geler le traitement hors ligne direct

Permet de mettre à plat toutes les éditions et de rendre permanents tous les traitements et effets appliqués pour chacun des clips de la Bibliothèque.

Effacer fichiers inutilisés

Permet de supprimer les fichiers inutilisés et de ne sauvegarder que les fichiers utilisés.

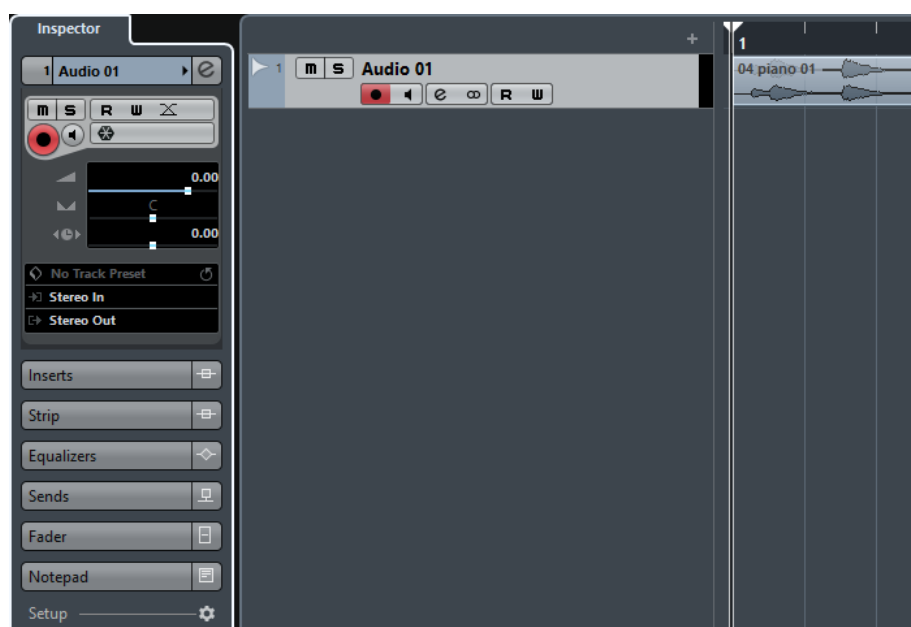
Ne pas inclure les fichiers vidéo

Permet d'exclure les clips vidéo de la piste Vidéo ou de la Bibliothèque du projet actuel.

Pistes

Les pistes sont les éléments de construction des projets. Elles permettent d'importer, d'ajouter, d'enregistrer et d'éditer des données (conteneurs et événements). Les pistes sont répertoriées de haut en bas dans la liste des pistes et elles s'étendent dans le sens horizontal dans la fenêtre **Projet**. À chaque piste correspond une tranche de canal dans la MixConsole.

Quand vous sélectionnez une piste dans la fenêtre **Projet**, les commandes, paramètres et réglages affichés dans l'Inspecteur et la liste de pistes contrôlent cette piste.

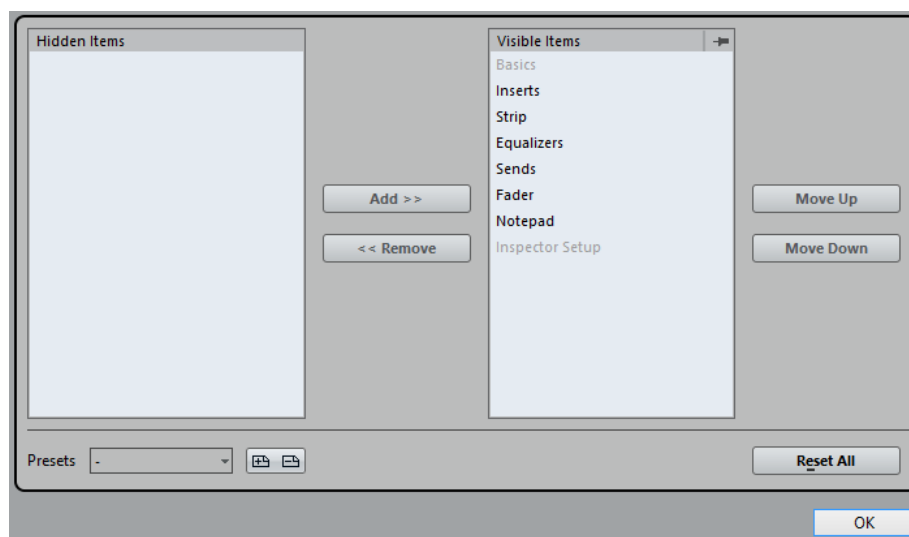


Paramètres de l'Inspecteur de piste

Pour chaque type de piste, vous pouvez décider quelles sections de l'**Inspecteur** doivent être affichées. Vous pouvez également configurer l'ordre de ces sections.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue des **Paramètres de l'Inspecteur de piste**, cliquez sur **Configurer l'Inspecteur**, puis sélectionnez **Configuration** dans le menu local.





Éléments masqués

Permet d'afficher les sections qui sont masquées dans l'**Inspecteur**.

Éléments visibles

Permet d'afficher les sections qui sont visibles dans l'**Inspecteur**.

Fixer

Quand vous activez **Fixer** en cliquant sur la colonne d'une section, le statut ouvert/fermé de la section sélectionnée de l'**Inspecteur** reste fixe.

Ajouter

Permet de transférer un élément sélectionné dans la liste des sections masquées vers la liste des sections visibles.

Supprimer

Permet de transférer un élément sélectionné dans la liste des sections visibles vers la liste des sections masquées.

Monter/Descendre

Permet de changer l'ordre des éléments dans la liste des sections visibles.

Préréglages

Permet d'enregistrer la configuration des sections de l'**Inspecteur** dans un préréglage.

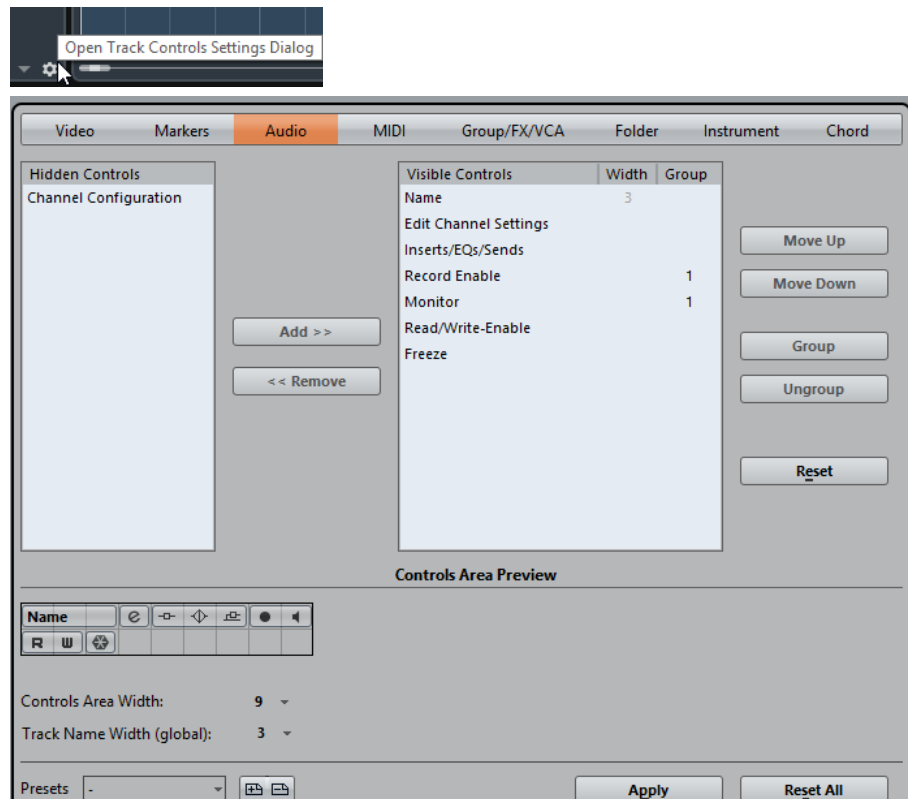
Tout initialiser

Permet de rétablir la configuration par défaut des sections de l'**Inspecteur**.

Configuration des commandes des pistes

Pour chaque type de piste, vous pouvez décider quelles commandes apparaîtront dans la liste des pistes. Vous pouvez également spécifier l'ordre de ces contrôles et les regrouper de façon à ce qu'ils soient toujours affichés les uns à côté des autres.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Contrôles piste**, faites un clic droit sur une piste dans la liste des pistes et sélectionnez **Contrôles piste** dans le menu contextuel, ou cliquez sur **Ouvrir la boîte de dialogue Contrôles piste** dans le coin inférieur droit de la liste des pistes.



Type de piste

Permet de sélectionner le type de la piste à laquelle les paramètres s'appliqueront.

Masqué

Indique quelles commandes ont été masquées de la liste des pistes.

Visible

Indique quelles commandes sont visibles dans la liste des pistes.

Largeur

En cliquant dans cette colonne, vous pourrez définir la durée maximale du nom de la piste.

Grouper

Indique le numéro du groupe.

Ajouter

Permet de transférer un élément sélectionné dans la liste des commandes masquées vers la liste des commandes visibles.

Supprimer

Permet de transférer un élément sélectionné dans la liste des commandes visibles vers la liste des commandes masquées. Toutes les commandes peuvent être supprimées à l'exception des fonctions **Muet** et **Solo**.

Monter/Descendre

Permet de changer l'ordre des éléments dans la liste des commandes visibles.

Grouper

Permet de grouper deux ou plusieurs commandes sélectionnées dans la liste des commandes visibles afin qu'elles soient adjacentes. De cette manière, elles seront toujours positionnées côte à côte dans la liste des pistes.

Dégrouper

Permet de dégroupier des commandes groupées dans la liste des commandes visibles. Pour supprimer un groupe entier, sélectionnez le premier de ses éléments dans la liste et cliquez sur **Dégrouper**.

Réinitialiser

Permet de réinitialiser tous les paramètres des commandes du type de piste sélectionné à leurs valeurs par défaut.

Prévisualisation de la zone des commandes

Montre un aperçu des commandes de piste personnalisées.

Largeur de la zone des commandes

Permet de déterminer la largeur de la zone des commandes de piste pour le type de piste sélectionné. Dans la **Prévisualisation de la zone des commandes**, cette zone est encadrée.

Préréglages

Permet d'enregistrer la configuration des commandes de piste dans un préréglage. Pour charger un préréglage, cliquez sur **Changer de préréglages** situé dans le coin inférieur droit de la liste des pistes. Le nom du préréglage sélectionné figure dans le coin gauche.

Largeur du nom des pistes (global)

Permet de déterminer la largeur de nom globale pour tous les types de pistes.

Appliquer

Permet d'appliquer vos paramètres.

Tout initialiser

Permet de restaurer les configurations par défaut de toutes les commandes pour tous les types de pistes.

Pistes Audio

Les pistes Audio permettent d'enregistrer et de lire des événements et des conteneurs audio. Chaque piste Audio possède une voie audio correspondante dans la MixConsole. Une piste Audio peut posséder autant de pistes d'automatisation que désiré. Celles-ci vous permettront d'automatiser les paramètres des voies, des effets d'insert, etc.

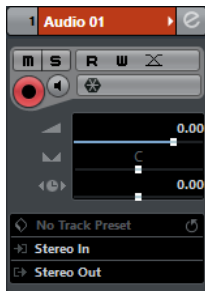
- Pour créer une piste Audio dans votre projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Audio**.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajout de pistes](#) à la page 114

Inspecteur des pistes Audio

L'**Inspecteur** des pistes Audio contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer ces pistes.



La section située en haut de cet **Inspecteur** contient les paramètres de base suivants :

Nom de la piste

Audio 01

Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste.
Double-cliquez pour renommer la piste.

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Configuration des fondus automatiques



Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle il est possible de configurer individuellement les paramètres des fondus audio de la piste.

Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor



Permet de router les signaux entrants sur la sortie sélectionnée.

Geler voie Audio



Permet de geler la voie audio.

Volume



Permet de régler le niveau de la piste.

Pan



Permet de régler le panoramique de la piste.

Délai



Permet de régler le timing de lecture de la piste.

Charger/Enregistrer/Recharger préréglage de piste



Permet de charger ou d'enregistrer un préréglage de piste ou de revenir aux préréglages par défaut.

Routage Entrée



Permet de définir le bus d'entrée de la piste.

Routage de sortie

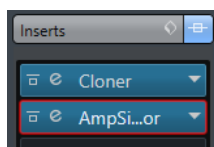


Permet de définir le bus de sortie de la piste.

Sections de l'Inspecteur des pistes Audio

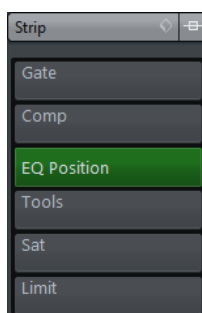
En plus des paramètres de base qui restent affichés en permanence, il est possible d'afficher d'autres sections de l'Inspecteur. Ils sont décrits dans les sections suivantes.

Inserts



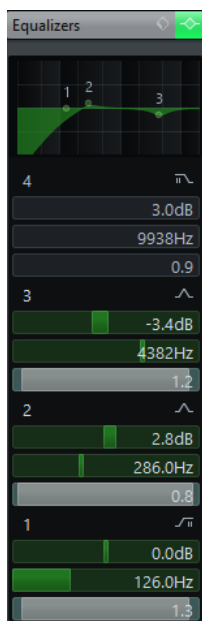
Permet d'ajouter des effets d'insert sur la piste.

Strip



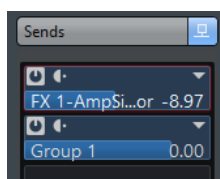
Permet de configurer les modules Channel Strip.

Égaliseurs



Permet de configurer les égaliseurs de la piste. Chaque piste peut comporter jusqu'à quatre bandes d'égalisation.

Effets Send



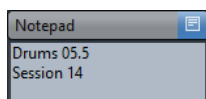
Permet de router la piste sur une ou plusieurs voies FX.

Fader



Permet d'afficher une réplique de la voie correspondante sur la **MixConsole**.

Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

Commandes des pistes Audio

La section de la liste des pistes consacrée aux pistes Audio contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer ces pistes.



Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor



Permet de router les signaux entrants sur la sortie sélectionnée.

Contourner Insert



Permet de contourner les effets d'insert de la piste.

Contourner égaliseurs



Permet de contourner les égaliseurs de la piste.

Contourner Sends



Permet de contourner les effets Send de la piste.

Configuration de canal



Permet d'afficher la configuration de canal de la piste.

Geler voie



Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Geler voie - Options** et de définir la **Durée de l'extension** en secondes.

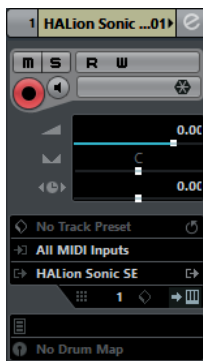
Pistes d'Instrument

Vous pouvez utiliser des pistes d'Instrument pour des instruments VST dédiés. À chaque piste d'Instrument correspond une voie sur la **MixConsole**. Une piste d'Instrument peut intégrer de nombreuses pistes d'automatisation.

- Pour créer une piste d'Instrument dans votre projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Instrument**.

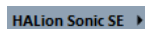
Inspecteur des pistes d'Instrument

L'Inspecteur des pistes d'Instrument contient les commandes et paramètres qui vous permettent de contrôler ces pistes. Il comprend certaines sections des voies d'Instrument VST et des pistes MIDI.



La section située en haut de cet Inspecteur contient les paramètres de base suivants :

Nom de la piste



Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor



Permet de router le signal MIDI entrant sur la sortie MIDI sélectionnée. Pour que cela fonctionne, activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

Geler voie d'Instrument



Permet de geler l'instrument.

Volume



Permet de régler le niveau de la piste.

Pan



Permet de régler le panoramique de la piste.

Délai



Permet de régler le timing de lecture de la piste.

Charger/Enregistrer/Recharger préréglage de piste



Permet de charger ou d'enregistrer un préréglage de piste ou de revenir aux préréglages par défaut.

Routage Entrée



Permet de définir le bus d'entrée de la piste.

Activer sorties



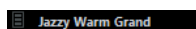
Cette commande est uniquement disponible quand l'instrument possède plus d'une sortie. Elle permet d'activer une ou plusieurs sorties pour l'instrument.

Éditer instrument



Permet d'ouvrir l'interface de l'instrument.

Programmes



Permet de sélectionner un programme.

Drum Map

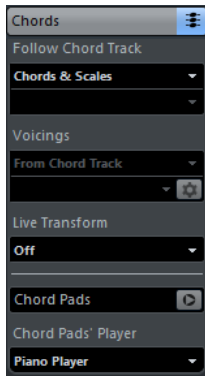


Permet de sélectionner une Drum Map pour la piste.

Sections de l'Inspecteur des pistes d'Instrument

En plus des paramètres de base qui restent affichés en permanence, il est possible d'afficher d'autres sections de l'Inspecteur. Ils sont décrits dans les sections suivantes.

Accords



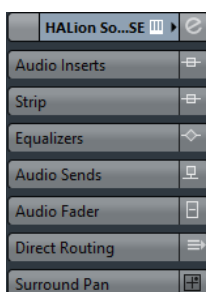
Permet de définir comment la piste doit suivre la piste d'Accords.

Paramètres MIDI



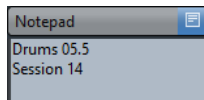
Permet de transposer ou d'ajuster la vitesse des événements de la piste MIDI en temps réel pendant la lecture.

Section de l'instrument



Contient les commandes liées à l'audio de l'instrument.

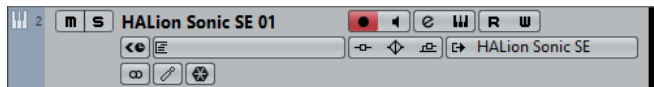
Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

Commandes des pistes d'Instrument

La section de la liste des pistes consacrée aux pistes d'Instrument contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer ces pistes.



Rendre muet



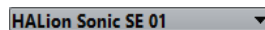
Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor



Permet de router les signaux MIDI entrants sur la sortie MIDI sélectionnée. Pour que cela fonctionne, activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Éditer instrument



Permet d'ouvrir l'interface de l'instrument.

Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



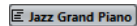
Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Compensation de latence ASIO



Permet de décaler tous les événements enregistrés sur la piste de la valeur de latence actuelle.

Programmes



Permet de sélectionner un programme.

Contourner Insert



Permet de contourner les effets d'insert de la piste.

Contourner égaliseurs



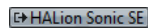
Permet de contourner les égaliseurs de la piste.

Contourner Sends



Permet de contourner les effets Send de la piste.

Instrument



Permet de sélectionner un instrument.

Configuration de canal



Permet d'afficher la configuration de canal de la piste.

Drum Map



Permet de sélectionner une Drum Map pour la piste.

Geler voie



Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Geler voie - Options** et de définir la **Durée de l'extension** en secondes.

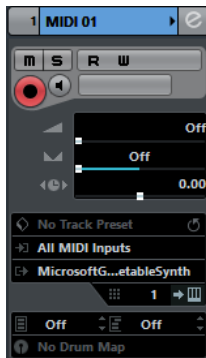
Pistes MIDI

Les pistes MIDI vous permettent d'enregistrer et de lire les conteneurs MIDI. À chaque piste MIDI correspond une voie MIDI sur la **MixConsole**. Une piste MIDI peut intégrer de nombreuses pistes d'automatisation.

- Pour créer une piste MIDI dans votre projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > MIDI**.

Inspecteur des pistes MIDI

L'Inspecteur des pistes MIDI contient les commandes et paramètres qui vous permettent de contrôler ces pistes. Ceux-ci affectent les événements MIDI en temps réel (pendant la lecture, par exemple).



La section située en haut de cet Inspecteur contient les paramètres de base suivants :

Nom de la piste

MIDI 01

Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor



Permet de router le signal MIDI entrant sur la sortie MIDI sélectionnée. Pour que cela fonctionne, activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

Volume MIDI



Permet de régler le volume MIDI de la piste.

Panoramique MIDI



Permet de régler le panoramique MIDI de la piste.

Délai



Permet de régler le timing de lecture de la piste.

Charger/Enregistrer/Recharger préréglage de piste



Permet de charger ou d'enregistrer un préréglage de piste ou de revenir aux préréglages par défaut.

Routage Entrée



Permet de définir le bus d'entrée de la piste.

Routage de sortie



Permet de définir le bus de sortie de la piste.

Voie



Permet de définir le canal MIDI.

Éditer instrument



Permet d'ouvrir l'interface de l'instrument.

Sélection de banque



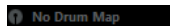
Permet de définir un message de sélection de banque (Bank Select) qui sera transmis à votre périphérique MIDI.

Sélecteur de programme



Permet de définir un message de changement de programmes (Program Change) qui sera transmis à votre périphérique MIDI.

Drum Map

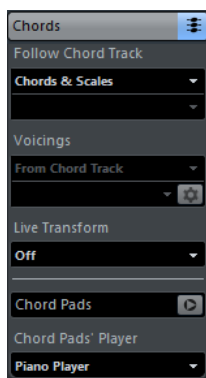


Permet de sélectionner une Drum Map pour la piste.

Sections de l'Inspecteur des pistes MIDI

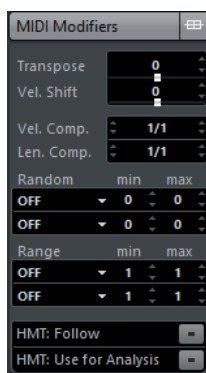
En plus des paramètres de base qui restent affichés en permanence, il est possible d'afficher d'autres sections de l'Inspecteur. Ils sont décrits dans les sections suivantes.

Accords



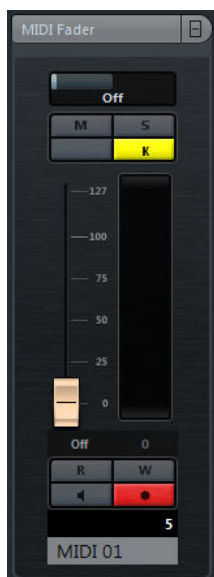
Permet de définir comment la piste doit suivre la piste d'Accords.

Paramètres MIDI



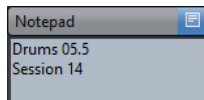
Permet de transposer ou d'ajuster la vitesse des événements de la piste MIDI en temps réel pendant la lecture.

Section Tranche de voie MIDI



Affiche une réplique de la voie correspondante sur la **MixConsole**.

Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

Commandes des pistes MIDI

La section de la liste des pistes consacrée aux pistes MIDI contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer ces pistes.



Voici les commandes que vous pouvez y trouver :

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Nom de la piste



Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor



Permet de router les signaux MIDI entrants sur la sortie MIDI sélectionnée. Pour que cela fonctionne, activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

Canal



Permet de définir le canal MIDI.

Lire l'automatisation



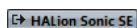
Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



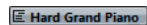
Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Sortie



Permet de définir la sortie de la piste.

Programmes



Permet de sélectionner un programme.

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Drum Map



Permet de sélectionner une Drum Map pour la piste.

Compensation de latence ASIO



Permet de décaler tous les événements enregistrés sur la piste de la valeur de latence actuelle.

Pistes Échantillonneur (Cubase Elements uniquement)

Vous pouvez vous servir de pistes Échantillonneur pour contrôler la lecture des échantillons audio en MIDI. À chaque piste Échantillonneur correspond une voie sur la **MixConsole**. Une piste Échantillonneur peut intégrer de nombreuses pistes d'automatisation.

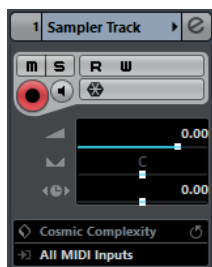
- Pour ajouter une piste Échantillonneur, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Échantillonneur**.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des pistes Échantillonneur](#) à la page 358

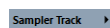
Inspecteur de la piste Échantillonneur

L'**Inspecteur** pour les pistes Échantillonneur contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer ces pistes.



La section située en haut de cet Inspecteur contient les paramètres de base suivants :

Nom de la piste



Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste.
Double-cliquez pour renommer la piste.

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor



Permet de router le signal MIDI entrant sur la sortie MIDI sélectionnée. Pour que cela fonctionne, activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

Geler voie Échantillonneur



Permet de geler la piste Échantillonneur.

Volume



Permet de régler le niveau de la piste.

Pan



Permet de régler le panoramique de la piste.

Délai



Permet de régler le timing de lecture de la piste.

Charger/Enregistrer/Recharger pré réglage de piste



Permet de charger ou d'enregistrer un pré réglage de piste ou de revenir aux pré réglages par défaut.

Routage Entrée

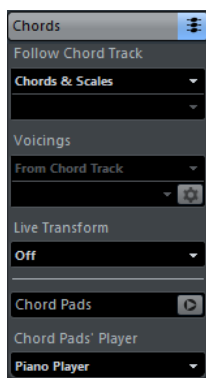


Permet de définir le bus d'entrée de la piste.

Sections de l'Inspecteur des pistes Échantillonneur

En plus des paramètres de base qui restent affichés en permanence, il est possible d'afficher d'autres sections de l'Inspecteur. Elles sont décrites dans les sections suivantes.

Accords



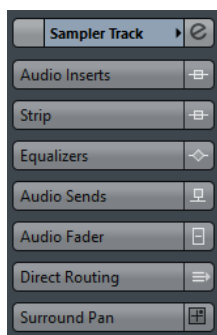
Permet de définir comment la piste doit suivre la piste d'Accords.

Paramètres MIDI



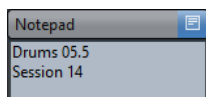
Permet de transposer ou d'ajuster la vitesse des événements de la piste MIDI en temps réel pendant la lecture.

Section de l'instrument



Contient les commandes liées à l'audio de la piste Échantillonneur.

Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

Commandes des pistes Échantillonneur

La liste des pistes pour les pistes Échantillonneur contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer ces pistes.



Rendre muet



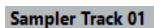
Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor



Permet de router les signaux MIDI entrants sur la sortie MIDI sélectionnée. Pour que cela fonctionne, activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Ouvrir/Fermer l'échantillonneur

Permet d'ouvrir/fermer les **Commandes de l'échantillonneur** dans la zone inférieure.

Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Compensation de latence ASIO



Permet de décaler tous les événements enregistrés sur la piste de la valeur de latence actuelle.

Contourner Insert



Permet de contourner les effets d'insert de la piste.

Contourner égaliseurs



Permet de contourner les égaliseurs de la piste.

Contourner Sends



Permet de contourner les effets Send de la piste.

Geler voie



Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Geler voie - Options** et de définir la **Durée de l'extension** en secondes.

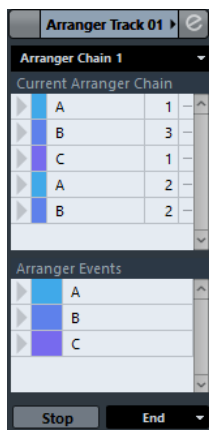
Piste Arrangeur

Vous pouvez utiliser la piste Arrangeur pour organiser la structure de votre projet en définissant des sections et en déterminant dans quel ordre elles seront jouées.

- Pour créer la piste Arrangeur dans votre projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Arrangeur**.

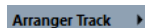
Inspecteur de la piste Arrangeur

Pour la piste Arrangeur, l'Inspecteur affiche les listes de chaînes et d'événements arrangeur disponibles.



Voici les paramètres que vous pouvez y trouver :

Nom de la piste



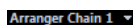
Double-cliquez pour renommer la piste.

Édition



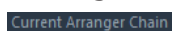
Permet d'ouvrir l'**Éditeur arrangeur**.

Sélectionner chaîne Arrangeur active + Fonctions



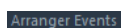
Permet de sélectionner la chaîne arrangeur active, de la renommer, d'en créer une nouvelle, de la dupliquer ou de la mettre à plat.

Chaîne Arrangeur actuelle



Indique quelle chaîne arrangeur est active.

Événements arrangeur



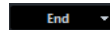
Liste de tous les événements arrangeur du projet. Cliquez sur la flèche d'un événement arrangeur pour le lire et passer en mode direct.

Stop



Permet de quitter le mode direct.

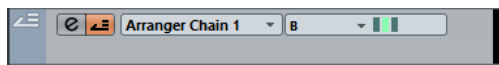
Mode Jump



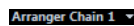
Permet de déterminer la durée pendant laquelle est lu l'événement arrangeur actif avant que la lecture passe au suivant.

Commandes de la piste Arrangeur

La section de la liste des pistes consacrée à la piste Arrangeur contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer cette piste.



Sélectionner chaîne Arrangeur active



Permet de sélectionner la chaîne arrangeur active.

Objet actuel/Répétition actuelle



Indique quel événement arrangeur et quelle répétition sont actifs.

Activer mode Arrangeur



Permet d'activer et de désactiver le mode Arrangeur.

Édition



Permet d'ouvrir l'Éditeur arrangeur pour la piste.

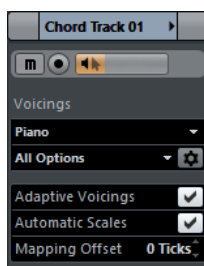
Piste d'Accords

Vous pouvez utiliser la piste d'Accords pour ajouter des événements d'accord et de gamme dans votre projet. Ceux-ci transformeront les hauteurs des autres événements.

- Pour créer la piste d'Accords dans votre projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Accord**.

Inspecteur de la piste d'Accords

L'Inspecteur de la piste d'Accords contient plusieurs paramètres qui concernent les événements d'accords.



La section située en haut de cet Inspecteur regroupe les paramètres suivants :

Nom de la piste

Chord Track ▾

Cliquez pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste.

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Feedback acoustique



Permet d'écouter les événements de la piste d'Accords. Pour cela, vous devez sélectionner un piste pour l'écoute dans la liste des pistes.

Bibliothèque de Voicings

Piano ▾

Permet de configurer une bibliothèque de Voicings pour la piste.

Sous-ensemble de la bibliothèque de Voicings

Rock/Easy Jazz ▾

Permet de sélectionner un sous-ensemble de la bibliothèque.

Configuration des paramètres de Voicing



Permet de configurer les paramètres de Voicing selon un schéma de Voicing particulier.

Voicings adaptatifs

Adaptive Voicings

Quand cette option est activée, les Voicings sont définis de façon automatique.

Gammes automatiques

Automatic Scales

Quand cette option est activée, le programme crée automatiquement des événements de gamme.

Décalage Assignment

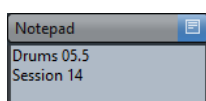
Mapping Offset 0 Ticks

Permet de définir une valeur de décalage afin de faire en sorte que les événements d'accords affectent également les notes MIDI qui ont été déclenchées trop tôt (saisissez une valeur négative) ou trop tard (saisissez une valeur positive).

Sections de l'Inspecteur de la piste d'Accords

En plus des paramètres de base qui restent affichés en permanence, il est possible d'afficher d'autres sections de l'Inspecteur. Ils sont décrits dans les sections suivantes.

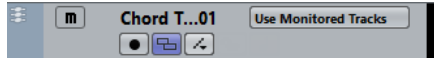
Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

Commandes de la piste d'Accords

La section de la liste des pistes consacrée à la piste d'Accords contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer cette piste.



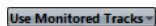
Voici les commandes que vous pouvez y trouver :

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Sélectionner Piste pour l'Écoute



Permet de sélectionner une piste pour l'écoute des événements d'accords.

Activer l'Enregistrement



Permet d'enregistrer des événements d'accords.

Résoudre conflits d'affichage



Permet de faire en sorte que tous les événements d'accords de la piste soient correctement affichés, même quand le facteur de zoom horizontal est faible.

Afficher gammes



Permet d'afficher la couche des gammes dans la partie inférieure de la piste d'Accords.

Pistes de voie FX

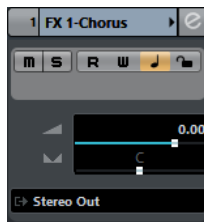
Vous pouvez utiliser les pistes de voies FX pour ajouter des effets Send. Chaque voie FX peut contenir jusqu'à huit processeurs d'effets. En routant des Sends d'une voie Audio vers une voie FX, vous transmettez le signal de la voie Audio vers les effets de la voie FX. Vous pouvez placer des pistes de voie FX dans un répertoire de voie FX spécial ou dans la liste des pistes, en dehors d'un répertoire de voie FX. À chaque voie FX correspond une voie sur la MixConsole. Une piste de voie FX peut contenir de nombreuses pistes d'automatisation.

- Pour créer une piste de voie FX dans votre projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Voie FX**.

Inspecteur des pistes de voie FX

L'Inspecteur des pistes de voie FX contient les paramètres de la voie FX sélectionnée. Quand vous sélectionnez la piste Répertoire, l'Inspecteur montre le dossier et les voies FX qu'il contient. Vous

peuvent cliquer sur l'une des voies FX contenues dans le dossier pour que l'Inspecteur montre les paramètres relatifs à cette voie FX.



Nom de la piste

FX 1-Chorus

Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Volume



Permet de régler le niveau de la piste.

Pan



Permet de régler le panoramique de la piste.

Routage de sortie

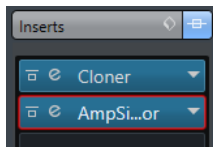


Permet de définir le bus de sortie de la piste.

Sections de l'Inspecteur des pistes de voie FX

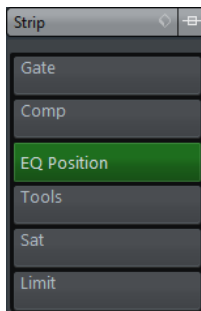
En plus des paramètres de base qui restent affichés en permanence, il est possible d'afficher d'autres sections de l'Inspecteur. Ils sont décrits dans les sections suivantes.

Inserts



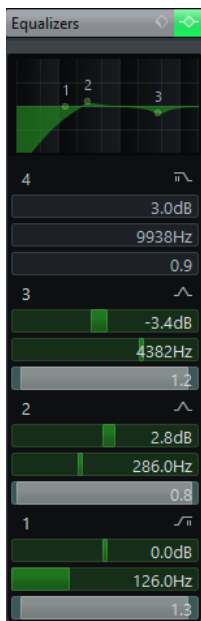
Permet d'ajouter des effets d'insert sur la piste.

Strip



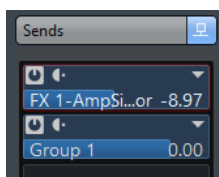
Permet de configurer les modules Channel Strip.

Égaliseurs



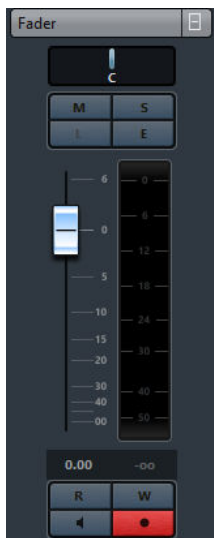
Permet de configurer les égaliseurs de la piste. Chaque piste peut comporter jusqu'à quatre bandes d'égalisation.

Effets Send



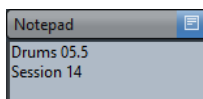
Permet de router la piste sur une ou plusieurs voies FX.

Fader



Permet d'afficher une réplique de la voie correspondante sur la **MixConsole**.

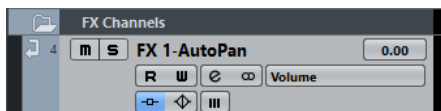
Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

Commandes des pistes de voie FX

La section de la liste des pistes consacrée aux pistes de voie FX contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer les paramètres de l'effet.



Nom de la piste

FX 2-MonoDelay

Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste.
Double-cliquez pour renommer la piste.

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



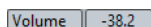
Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Ignorer l'automatisation



Permet de désactiver la fonction de lecture des automatisations pour le paramètre sélectionné.

Paramètre d'automatisation



Permet de sélectionner un paramètre pour l'automatisation.

Contourner Insert



Permet de contourner les effets d'insert de la piste.

Contourner égaliseurs



Permet de contourner les égaliseurs de la piste.

Contourner Sends



Permet de contourner les effets Send de la piste.

Configuration de canal



Permet d'afficher la configuration de canal de la piste.

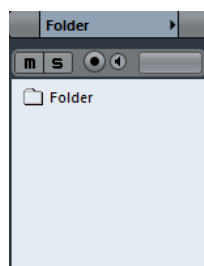
Pistes Répertoire

Les pistes Répertoire contiennent d'autres pistes, ce qui les rend plus faciles à organiser et à structurer. Elles vous permettent également d'éditer plusieurs pistes à la fois.

- Pour créer une piste Répertoire dans votre projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Répertoire**.

Inspecteur des pistes Répertoire

Lorsqu'une piste Répertoire est sélectionnée, l'Inspecteur affiche le répertoire avec les pistes qu'il contient dans une arborescence de dossier analogue à celle de l'Explorateur de fichiers/finder macOS. Quand vous sélectionnez une des pistes situées sous le dossier, l'Inspecteur montre les paramètres de cette piste.



Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor



Permet de router les signaux entrants sur la sortie sélectionnée.

Commandes des pistes Répertoire

La section de la liste des pistes consacrée aux pistes Répertoire contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer toutes les pistes comprises dans le répertoire.



Agrandir/Réduire

Permet d'afficher/masquer les pistes du répertoire. Les pistes masquées sont quand même lues.

Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor



Permet de router les signaux entrants sur la sortie sélectionnée.

Pistes de Groupe

Vous pouvez utiliser des pistes de Groupe pour créer un sous-mixage de plusieurs voies audio et leur appliquer les mêmes effets. Une piste de Groupe ne contient pas d'événements en tant que tels, mais affiche les réglages et les automatisations de la voie de Groupe correspondante.

Toutes les pistes de Groupe sont automatiquement placées dans un dossier de pistes de Groupe dans la liste des pistes, pour une gestion plus aisée. À chaque voie de Groupe correspond une

voie sur la MixConsole. Une voie de Groupe peut contenir de nombreuses pistes d'automatisation.

- Pour créer une voie de Groupe dans votre projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Groupe**.

Inspecteur des pistes de voie de Groupe

L'Inspecteur des pistes de voie de Groupe contient les paramètres de la voie de Groupe sélectionnée.



Nom de la piste



Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Ignorer l'automatisation



Permet de désactiver la fonction de lecture des automatisations pour le paramètre sélectionné.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Volume



Permet de régler le niveau de la piste.

Pan



Permet de régler le panoramique de la piste.

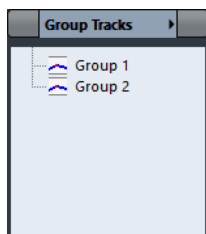
Routage de sortie



Permet de définir le bus de sortie de la piste.

À NOTER

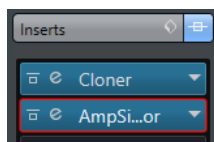
Quand vous sélectionnez la piste Répertoire du groupe, l'Inspecteur montre le dossier et les voies de Groupe qu'il contient. Vous pouvez cliquer sur l'une des voies de Groupe contenues dans le dossier pour que l'Inspecteur montre les paramètres relatifs à cette voie de Groupe.



Sections de l'Inspecteur des pistes de voie de Groupe

En plus des paramètres de base qui restent affichés en permanence, il est possible d'afficher d'autres sections de l'Inspecteur. Ils sont décrits dans les sections suivantes.

Inserts



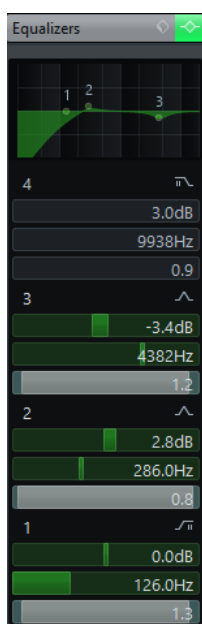
Permet d'ajouter des effets d'insert sur la piste.

Strip



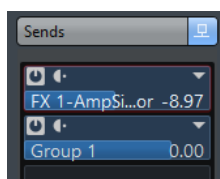
Permet de configurer les modules Channel Strip.

Égaliseurs



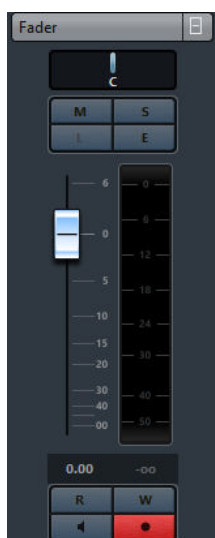
Permet de configurer les égaliseurs de la piste. Chaque piste peut comporter jusqu'à quatre bandes d'égalisation.

Effets Send



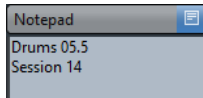
Permet de router la piste sur une ou plusieurs voies FX.

Fader



Permet d'afficher une réplique de la voie correspondante sur la **MixConsole**.

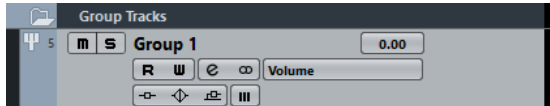
Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

Commandes des voies de Groupe

La section de la liste des pistes consacrée aux pistes de voie de Groupe contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer les paramètres du groupe.



Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation



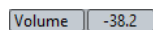
Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Ignorer l'automatisation



Permet de désactiver la fonction de lecture des automatisations pour le paramètre sélectionné.

Paramètre d'automatisation



Permet de sélectionner un paramètre pour l'automatisation.

Contourner Insert



Permet de contourner les effets d'insert de la piste.

Contourner égaliseurs



Permet de contourner les égaliseurs de la piste.

Contourner Sends



Permet de contourner les effets Send de la piste.

Configuration de canal



Permet d'afficher la configuration de canal de la piste.

Piste Marqueur

Vous pouvez utiliser la piste Marqueur pour ajouter et éditer des marqueurs afin de situer plus facilement certaines positions.

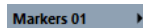
- Pour créer la piste Marqueur dans votre projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Marqueur**.

Inspecteur de la piste Marqueur

L'Inspecteur de la piste Marqueur contient la liste de marqueurs.

ID	Position
[1]	1. 1. 1. 0
> 1	7. 1. 1. 0
2	8. 1. 1. 0
3	9. 1. 1. 0

Nom de la piste



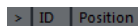
Double-cliquez pour renommer la piste.

Édition



Permet d'ouvrir la fenêtre **Marqueurs**.

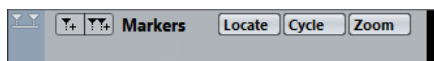
Attributs des marqueurs



Indique les identifiants des marqueurs et leurs positions temporelles. Cliquez dans la colonne la plus à gauche au niveau d'un marqueur pour caler le curseur de projet sur la position de ce marqueur.

Commandes de la piste Marqueur

La section de la liste des pistes consacrée à la piste Marqueur contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer cette piste.



Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

Localiser



Permet de placer le curseur de projet sur la position du marqueur sélectionné.

Boucler



Permet de sélectionner un marqueur de cycle.

Zoom



Permet de zoomer sur un marqueur de cycle.

Ajouter marqueur



Permet d'ajouter un marqueur de position à la position du curseur du projet.

Ajouter marqueur de cycle



Permet d'ajouter un marqueur de cycle à la position du curseur du projet.

Piste Règle

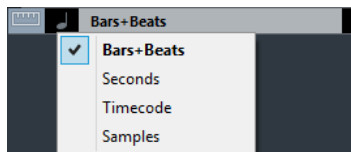
Vous pouvez utiliser des pistes Règle pour afficher plusieurs règles utilisant des formats d'affichage temporel différents. Ceux-ci sont entièrement indépendants de celui de la règle principale, ainsi que de ceux des règles et des positions des autres fenêtres.

- Pour créer une piste Règle dans votre projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Règle**.

Commandes de la piste Règle

Dans la section de la liste des pistes consacrée aux pistes Règle, vous pouvez modifier le format d'affichage de la règle.

Faites un clic droit sur la règle pour ouvrir le menu local du format d'affichage.



Voici les formats d'affichage disponibles :

Mesures

Permet d'activer le format mesures, temps, doubles-croches et tics. Par défaut, il y a 120 tics par double-croche. Vous pouvez modifier ce nombre en configurant la **Résolution d'affichage MIDI** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

Secondes

Permet d'activer le format d'affichage heures, minutes, secondes et millisecondes.

Timecode

Permet d'activer le format d'affichage heures, minutes, secondes et images. Vous pouvez régler le nombre d'images par seconde (ips) dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**, grâce au menu local **Images par seconde**. Pour afficher les subframes, activez **Afficher les Subframes du Timecode** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport**).

Échantillons

Permet d'activer un format d'affichage pour les échantillons.

À NOTER

Les pistes règle ne sont pas affectées par la configuration du format d'affichage effectuée de la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

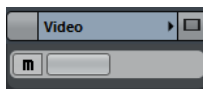
Piste Vidéo

Vous pouvez utiliser la piste Vidéo pour lire des événements vidéo. Sur une piste Vidéo, les fichiers vidéo se présentent sous forme d'événements/clips, avec des vignettes correspondant aux images du film.

- Pour créer une piste Vidéo dans votre projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Vidéo**.

Inspecteur des pistes Vidéo

L'Inspecteur des pistes Vidéo contient plusieurs paramètres qui permettent de contrôler ces pistes.



Rendre muette la piste Vidéo

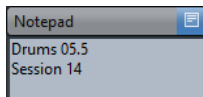


Permet de rendre la piste muette.

Sections de l'Inspecteur des pistes Vidéo

En plus des paramètres de base qui restent affichés en permanence, il est possible d'afficher une autre section de l'Inspecteur. La section suivante vous indique comment vous y prendre.

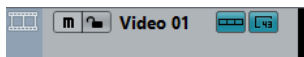
Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

Commandes des pistes Vidéo

La section de la liste des pistes consacrée à la piste Vidéo contient plusieurs paramètres qui permettent de contrôler cette piste.



Rendre muette la piste Vidéo



Permet de rendre la piste muette.

Gestion des pistes

Ajout de pistes

Vous pouvez ajouter des pistes via le menu **Projet**, via le menu contextuel ou en faisant glisser des fichiers à partir de la **MediaBay**. Les pistes peuvent être ajoutées avec ou sans pré-réglages de pistes.

Boîte de dialogue Ajouter une piste

La boîte de dialogue **Ajouter une piste** apparaît quand vous créez des pistes Audio, MIDI, de Groupe/FX ou d'Instrument. Les options proposées dépendent du type de piste choisi.

Naviguer

Permet d'agrandir la boîte de dialogue et de sélectionner un pré-réglage de piste.

Nombre

Permet de saisir le nombre de pistes devant être créées.

Effet

Permet d'ajouter un effet Send à la piste.

Configuration

Permet de définir la configuration de canal. Les pistes de signal audio peuvent être configurées en mono ou en stéréo.

HP

Montre les noms des haut-parleurs en fonction de la configuration des pistes.

Nom de la piste

Permet de définir un nom de piste.

Ajouter une piste

Permet de créer la piste et de refermer la boîte de dialogue.

Ajouter des pistes via le menu Projet

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste**.
2. Sélectionnez une piste d'un type spécifique.
3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, configurez les options d'ajout de piste.
4. Cliquez sur **Ajouter une piste**.

RÉSULTAT

Les nouvelles pistes sont ajoutées dans le projet, sous la piste sélectionnée.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste](#) à la page 114

Ajouter des pistes basées sur des préréglages de piste

Vous pouvez ajouter des pistes basées sur des préréglages de piste. Les préréglages de piste intègrent des paramètres de son et de voies.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste**.
 2. Sélectionnez **Utiliser préréglage de piste**.
Vous pouvez également faire un clic droit dans la liste des pistes et sélectionner **Ajouter piste en utilisant préréglage de piste**.
 3. Dans la boîte de dialogue **Sélectionner préréglage de piste**, sélectionnez un préréglage de piste.
Le nombre et le type des pistes ajoutées dépendent du préréglage de piste sélectionné.
 4. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
-

RÉSULTAT

Les nouvelles pistes sont ajoutées dans le projet, sous la piste sélectionnée.

LIENS ASSOCIÉS


[Boîte de dialogue Ajouter une piste](#) à la page 114

[Préréglages de piste](#) à la page 126

Ajouter des pistes en faisant glisser des fichiers à partir de la MediaBay

CONDITION PRÉALABLE

L'une des conditions suivantes doit être remplie :

- La **MediaBay** est ouverte. Pour ouvrir la **MediaBay** appuyez sur **F5**.
 - Le rack de **Média** est ouvert dans la zone droite de la fenêtre **Projet**. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite** , puis cliquez sur l'onglet **Média** pour ouvrir ce rack.
-

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **MediaBay**, sélectionnez les fichiers pour lesquels vous souhaitez créer des pistes.
 2. Faites glisser les fichiers dans la liste des pistes.
 - La ligne vous indique la position à laquelle les nouvelles pistes seront ajoutées.
 - Quand vous faites glisser plusieurs fichiers audio dans la liste des pistes, vous avez le choix de placer tous les fichiers sur une seule piste ou sur des pistes différentes.
 - Quand vous faites glisser plusieurs fichiers audio dans la liste des pistes, la boîte de dialogue **Options d'import** qui apparaît vous permet d'éditer les options d'importation.
-

RÉSULTAT

Les nouvelles pistes sont ajoutées à la position qui était indiquée par la ligne dans la liste des pistes. Les fichiers audio sont insérés à la position du curseur.

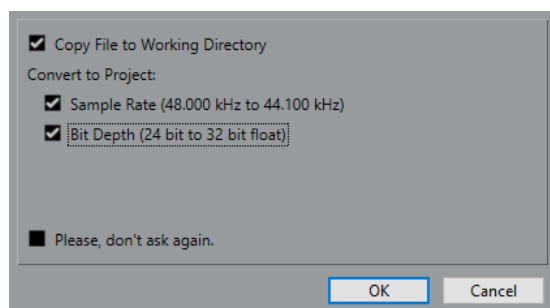
LIENS ASSOCIÉS

[MediaBay](#) à la page 391

[Rack de Media de la zone droite \(non compris dans Cubase LE\)](#) à la page 391

[Boîte de dialogue Options d'import](#) à la page 116

Boîte de dialogue Options d'import



Copier les fichiers dans le répertoire de travail

Permet de copier le fichier audio dans le dossier **Audio** du projet. Le clip fera référence à cette copie.

Désactivez cette option si vous préférez que le clip fasse référence au fichier d'origine situé à l'emplacement d'origine. Dans ce cas, le fichier est accompagné de l'indication « externe » dans la **Bibliothèque**.

Convertir et copier dans le projet si nécessaire

Permet de convertir le fichier importé si la fréquence d'échantillonnage ou la résolution est différente des paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

Ne plus afficher ce message

Permet de toujours importer les fichiers en fonction des paramètres, sans rouvrir la boîte de dialogue. Vous pouvez réinitialiser cette option dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).

Exporter des pistes MIDI dans un fichier MIDI standard

Il est possible d'exporter les pistes MIDI sous forme de fichiers MIDI standard. Vous pouvez ainsi transférer des données MIDI vers pratiquement n'importe quelle application MIDI, quelle que soit la plate-forme.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Exporter > Fichier MIDI**.
 2. Dans le sélecteur de fichier qui s'ouvre, définissez un emplacement et un nom pour le fichier.
 3. Cliquez sur **Enregistrer**.
 4. Dans la boîte de dialogue **Options d'exportation**, activez les options des paramètres que vous souhaitez exporter, puis cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Le fichier MIDI est exporté. Il intègre les événements de tempo et de mesure de l'**Éditeur de piste Tempo** ou, si la piste Tempo est désactivée sur la palette **Transport**, le tempo et la mesure actuels.

À NOTER

Si vous souhaitez inclure d'autres paramètres de l'**Inspecteur** que ceux définis dans les **Options d'exportation**, servez-vous de la fonction **Mélanger MIDI dans la boucle** pour convertir ces paramètres en événements MIDI réels.

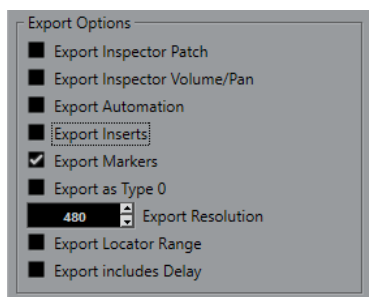
LIENS ASSOCIÉS

[Options d'exportation des fichiers MIDI](#) à la page 117

[Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur](#) à la page 480

Options d'exportation des fichiers MIDI

Les **Options d'exportation** des fichiers MIDI vous permettent de choisir quelles données intégrer dans les fichiers MIDI exportés.



Exporter configuration de Patch de l'Inspecteur

Quand cette option est activée, les réglages de patch MIDI dans l'Inspecteur - les sélecteurs de banque et de programme (servant à la sélection des sons dans l'instrument MIDI connecté) sont inclus sous forme d'événements MIDI de sélection de banque et de changement de programme.

Exporter configuration de volume/pan de l'Inspecteur

Quand cette option est activée, les réglages de Volume et de Panoramique effectués dans l'**Inspecteur** sont inclus dans le fichier MIDI exporté, sous forme de messages MIDI de Volume et de Panoramique.

Exporter automatisation

Quand cette option est activée, les données d'automatisation (telles que vous les avez entendues pendant la lecture) sont converties en événements de contrôleur MIDI et intégrées dans le fichier MIDI. Cubase Elements uniquement : Les automatisations enregistrées avec le plug-in **MIDI Control** sont aussi prises en compte.

Notez que si un contrôleur continu (par exemple CC7) a été enregistré alors que le bouton Lire (R) était désactivé pour la piste d'automatisation (l'automatisation est donc désactivée pour ce paramètre), seules les données de conteneur de ce contrôleur seront exportées.

Quand cette option est désactivée et que le bouton Lire l'automatisation est activé, aucun contrôleur continu n'est exporté. Quand le bouton Lire (R) est désactivé, les données de contrôleur du conteneur MIDI sont exportées (et ensuite gérées comme des données de conteneur « normales »).

Il est recommandé d'activer l'option « Exporter automatisation ».

Exporter effets d'Insert

Le cas échéant, tous les paramètres MIDI ajoutés sont inclus dans le fichier MIDI.

Exporter marqueurs

Quand cette option est activée, tout marqueur ajouté est inclus dans le fichier MIDI sous forme d'événements de marqueur de fichier MIDI standard.

Exporter comme type 0

Quand cette option est activée, le fichier MIDI exporté est de Type 0 (toutes les données rassemblées sur une seule piste, mais réparties sur différents canaux MIDI). Si cette option n'est pas cochée, le fichier MIDI sera de Type 1 (données sur des pistes séparées). Le type à choisir dépend de ce que vous désirez faire du fichier MIDI (dans quelle application ou séquenceur il sera utilisé, etc.).

Résolution d'exportation

Vous pouvez spécifier une résolution MIDI entre 24 et 960 pour le fichier MIDI. Ce chiffre correspond au nombre d'impulsions, ou tics, par noire (en anglais : Pulses Per Quarter Note, ou PPQN). Il détermine la précision avec laquelle vous pourrez visualiser et éditer les données MIDI. Plus la résolution est élevée, plus la précision sera grande. La résolution doit être choisie en fonction de l'application ou du séquenceur avec lequel vous utiliserez le fichier MIDI, car il est possible que certaines applications ou séquenceurs ne soient pas compatibles avec certaines résolutions.

Exporter intervalle entre délimiteurs

Quand cette option est activée, seule la partie située entre les délimiteurs gauche et droit est exportée.

Inclure délai

Quand cette option est activée, les paramètres de délai que vous avez configurés dans l'**Inspecteur** sont inclus dans le fichier MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Automatisation](#) à la page 421

[Marqueurs](#) à la page 237

[Paramètres de piste MIDI](#) à la page 465

[Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur](#) à la page 480

[Options d'exportation](#) à la page 697

Suppression de pistes

Vous pouvez supprimer les pistes sélectionnées ou vides de la liste des pistes.

- Pour supprimer les pistes sélectionnées, sélectionnez **Projet > Supprimer les pistes sélectionnées** ou faites un clic droit sur la piste que vous souhaitez supprimer, puis sélectionnez **Supprimer les pistes sélectionnées** dans le menu contextuel.

À NOTER

Quand vous tentez de supprimer des pistes qui ne sont pas vides, un message d'avertissement apparaît. Vous pouvez désactiver ce message. Pour le réactiver, activez l'option **Afficher un avertissement avant de supprimer des pistes qui ne sont pas vides** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition**).

- Pour supprimer les pistes vides, sélectionnez **Projet > Supprimer pistes vides**.

Déplacer des pistes dans la liste des pistes

Vous pouvez déplacer des pistes vers le haut ou le bas dans la liste des pistes.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez une piste et faites-la glisser vers le haut ou le bas dans la liste des pistes.
-

Renommer des pistes

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur le nom de la piste et tapez un nouveau nom.
 2. Appuyez sur **Entrée**.
Si vous désirez que tous les événements de la piste reçoivent le même nom, maintenez une touche morte enfoncée et appuyez sur **Entrée**.
-

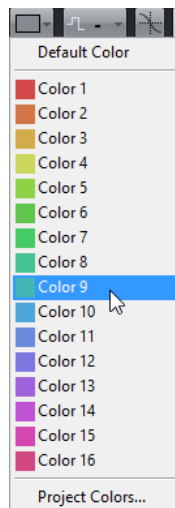
À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si l'option **Conteneurs auront noms des pistes** est activée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition**) et que vous déplacez un événement d'une piste sur une autre, l'événement déplacé prend automatiquement le nom de la piste de destination.

Colorer des pistes

Une couleur déterminée par le paramètre **Mode de coloration automatique des pistes** est automatiquement assignée à toutes les nouvelles pistes. Vous pouvez néanmoins modifier ces couleurs.

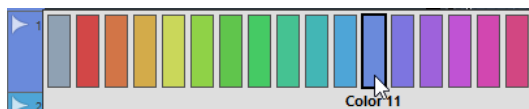
- Pour changer la couleur de la piste sélectionnée, servez-vous du menu local **Sélectionner couleurs** de la barre d'outils.



- Vous pouvez également utiliser le Sélecteur de couleur de piste. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur la flèche située à droite du nom de la piste et sélectionnez une couleur.



Dans la liste des pistes, faites un **Ctrl/Cmd**-clic dans la zone de gauche et sélectionnez une couleur.



- Pour déterminer quelles couleurs seront utilisées pour les nouvelles pistes, configurez le paramètre **Mode de coloration automatique des pistes** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Pistes**).

LIENS ASSOCIÉS

[Mode de coloration automatique des pistes](#) à la page 672

Afficher les images de piste

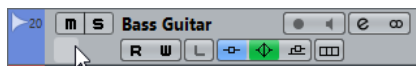
Vous pouvez attribuer des images aux pistes pour les reconnaître plus facilement. Il est ainsi possible d'utiliser des images pour les pistes Audio, d'Instrument, MIDI, de voie FX et de voie de Groupe.

CONDITION PRÉALABLE

Configurez la hauteur de piste de manière à voir au minimum deux lignes.

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur une des pistes de la liste des pistes.
2. Dans le menu contextuel de la liste des pistes, sélectionnez **Afficher les images de piste**.



Quand vous survolez la gauche d'une piste avec la souris, un rectangle en surbrillance apparaît.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Double-cliquez sur ce rectangle pour ouvrir l'**Explorateur des images de piste** et définir une image de piste.

LIENS ASSOCIÉS

[Explorateur des images de piste](#) à la page 120

Explorateur des images de piste

L'**Explorateur des images de piste** permet de configurer et de sélectionner les images qui apparaîtront sur la liste des pistes et dans la MixConsole. Les images de piste vous permettent de reconnaître plus facilement vos pistes et vos voies. Vous pouvez sélectionner des images parmi les contenus d'usine ou en ajouter de nouvelles à la bibliothèque utilisateur.

- Pour ouvrir l'**Explorateur des images de piste** pour une piste, double-cliquez en bas à gauche de la liste des pistes.



Factory

Permet d'accéder au contenu d'usine à partir de l'explorateur d'images.

Explorateur des images

Affiche les images que vous pouvez attribuer à la piste ou à la voie sélectionnée.

Utilisateur

Permet d'accéder au contenu utilisateur à partir de l'explorateur d'images.

Importer

Permet d'ouvrir un sélecteur de fichier afin de sélectionner des images aux formats bmp, jpeg ou png, et de les ajouter à la bibliothèque utilisateur.

Supprimer les images sélectionnées de la bibliothèque d'utilisateur

Permet de supprimer l'image sélectionnée de la bibliothèque utilisateur.

Réinitialiser image actuelle

Permet de supprimer l'image de la piste/voie sélectionnée.

Afficher/Masquer prévisualisation

Permet d'ouvrir et de fermer une section contenant davantage de paramètres de couleur et de zoom.

Prévisualisation de l'image de piste

Affiche l'image de la piste. Quand vous zoomez sur l'image, vous pouvez déplacer le cadre visible à l'aide de la souris.

Couleur de piste

Permet d'ouvrir le **Sélecteur de couleur de piste**. Cliquez sur le rectangle pour modifier la couleur de la piste.

Intensité

Permet d'appliquer la couleur de piste à l'image de piste et de configurer l'intensité de cette couleur.

Zoom

Permet de changer la taille de l'image de piste.

Pivoter

Permet de faire pivoter l'image de piste.

Configuration de la hauteur des pistes

Vous pouvez agrandir la hauteur des pistes afin de mieux voir les événements qu'elles contiennent. Vous pouvez également diminuer la hauteur de plusieurs pistes pour avoir une meilleure vue d'ensemble de votre projet.

- Pour changer la hauteur d'une piste individuelle, cliquez sur sa bordure inférieure dans la liste des pistes et faites glisser vers le haut ou le bas.
- Pour changer la hauteur de toutes les pistes à la fois, maintenez enfoncée la touche **Ctrl/Cmd**, cliquez sur la bordure inférieure d'une piste et faites glisser la souris vers le haut ou le bas.
- Pour définir le nombre de pistes devant être affichées dans la fenêtre **Projet**, servez-vous du menu de zoom des pistes.
- Pour que la hauteur des pistes soit définie de façon automatique quand vous sélectionnez une piste, cliquez sur **Édition > Élargir la piste sélectionnée**.

LIENS ASSOCIÉS

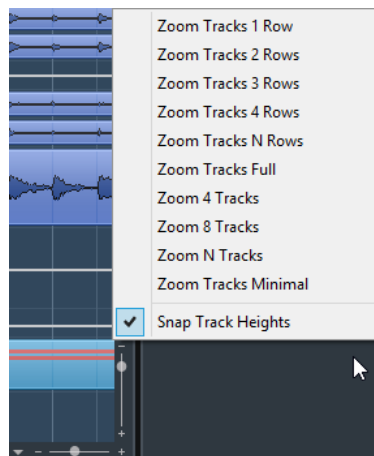
[Menu Zoom des pistes](#) à la page 122

[Configuration des commandes des pistes](#) à la page 78

Menu Zoom des pistes

Le menu Zoom des pistes permet de définir le nombre de pistes devant être affichées dans la fenêtre **Projet** et leur hauteur.

- Pour ouvrir le menu Zoom des pistes, cliquez sur le bouton de flèche situé au-dessus de la commande de zoom vertical en bas à droite de la fenêtre **Projet**.



Voici les options disponibles :

Pistes : x lignes

Permet de zoomer sur toutes les hauteurs de piste de manière à afficher le nombre de lignes défini.

Afficher toutes les pistes

Permet de zoomer sur toutes les pistes de manière à ce qu'elles remplissent la fenêtre **Projet** active.

Afficher x pistes

Permet de zoomer sur le nombre de pistes défini de manière à ce qu'elles remplissent la fenêtre **Projet** active.

Afficher N pistes

Permet de définir le nombre de pistes devant remplir la fenêtre **Projet** active.

Minimiser pistes

Permet de réduire la hauteur de toutes les pistes au minimum.

Mode Calage

Permet de redimensionner la hauteur des pistes par intervalles fixes.

Sélection des pistes

- Pour sélectionner une piste, cliquez dessus dans la liste des pistes.
- Pour sélectionner plusieurs pistes, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur ces pistes.
- Pour sélectionner une suite continue de pistes, faites un **Maj**-clic sur la première, puis sur la dernière piste de la suite.

Quand elles sont sélectionnées, les pistes apparaissent en surbrillance dans la liste des pistes.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélection de pistes suit sélection d'événements](#) à la page 684

[Défilement à la piste sélectionnée](#) à la page 688

[Sélectionner voies/pistes si Solo est activé](#) à la page 688

[Sélectionner voie/piste si fenêtre des Configurations de voie est ouverte](#) à la page 688

Sélection des pistes à l'aide des touches fléchées

Vous pouvez sélectionner les piste et les événements à l'aide des touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** du clavier de l'ordinateur. Il est possible de faire en sorte que les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** soient exclusivement affectées à la sélection des pistes.

- Pour que les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** servent uniquement à la sélection des pistes, activez l'option **Utiliser les commandes de navigation haut/bas uniquement pour la sélection de pistes** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition**).

Ce qui suit s'applique :

- Quand cette option est désactivée et qu'aucun événement ou conteneur n'est sélectionné dans la fenêtre **Projet**, les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** permettent de passer d'une piste à l'autre dans la liste des pistes.
- Quand cette option est désactivée mais qu'un événement ou un conteneur est sélectionné dans la fenêtre **Projet**, les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** servent toujours à passer d'une piste à l'autre dans la liste des pistes, mais sur la piste sélectionnée, le premier événement ou conteneur est automatiquement sélectionné lui aussi.
- Quand cette option est activée, les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** servent uniquement à la sélection de piste – la sélection des événements ou des conteneurs dans la fenêtre **Projet** n'est pas affectée.

Duplication de pistes

Vous pouvez dupliquer une piste avec tout son contenu et ses paramètres de voie.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Projet > Dupliquer pistes**.

RÉSULTAT

La piste dupliquée apparaît sous la piste d'origine.

Désactiver des pistes (Cubase Elements uniquement)

Vous pouvez désactiver les pistes Audio, d'Instrument, MIDI et Échantillonneur que vous ne souhaitez pas lire ni traiter pour le moment. Quand une piste est désactivée, son volume de sortie est coupé et toute activité de transfert du disque et de traitement est stoppée pour cette piste.

PROCÉDER AINSI

- Faites un clic droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Désactiver la piste** dans le menu contextuel.

RÉSULTAT

La couleur de la piste change et la voie correspondante dans la **MixConsole** est masquée.

Pour activer à nouveau une piste désactivée et restaurer tous ses paramètres de voie, faites un clic droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Activer la piste**.

Organisation des pistes dans des pistes Répertoire

Vous pouvez classer vos pistes dans des dossiers en les plaçant dans des pistes Répertoire. Il vous sera ainsi possible de réaliser des éditions sur plusieurs pistes à la fois. Les pistes Répertoire peuvent contenir n'importe quel type de piste, y compris d'autres pistes Répertoire.

- Pour créer une piste Répertoire, ouvrez le menu **Projet** et, dans le sous-menu **Ajouter une piste**, sélectionnez **Répertoire**.
- Pour placer les pistes dans un dossier, sélectionnez-les et faites-les glisser dans la piste Répertoire.
- Pour retirer les pistes d'un dossier, sélectionnez-les et faites-les glisser en dehors du dossier.
- Pour afficher/masquer les pistes comprises dans un dossier, cliquez sur le bouton **Déplier/Plier dossier** de la piste Répertoire.
- Pour afficher/masquer les données d'une piste Répertoire, ouvrez le menu contextuel de cette piste et sélectionnez une option dans le sous-menu **Afficher données sur pistes Répertoire**.
- Pour rendre muettes ou écouter en solo toutes les pistes d'une piste Répertoire, cliquez sur le bouton **Rendre muet** ou le bouton **Solo** de la piste Répertoire.

À NOTER

Les pistes masquées sont quand même lues.

Gestion des données audio superposées

La règle de base des pistes Audio est que chacune d'entre elles ne peut lire qu'un seul événement audio à la fois. Si deux ou plusieurs événements se superposent, vous n'en entendrez qu'un, celui qui est visible.

Si une piste contient des régions ou des événements superposés (empilés), employez l'une des méthodes suivantes pour sélectionner l'événement ou la région à lire :

- Ouvrez le menu contextuel pour l'événement audio dans l'affichage d'événements et sélectionnez la région ou l'événement souhaité dans le sous-menu **En avant** ou **Caler sur la région**.

Les options proposées dépendront du type d'enregistrement effectué, linéaire ou en boucle, ainsi que du mode d'enregistrement. Quand vous enregistrez des données audio en mode Boucler, l'événement enregistré est divisé en régions dont chacune correspond à une prise.

- Servez-vous de la poignée située au milieu d'un événement empilé et sélectionnez une option dans le menu local qui apparaît.

Affichage des événements sur les pistes Répertoire

Il est possible d'afficher sous forme de blocs de données ou d'événements les données des pistes Audio, MIDI et d'Instrument comprises dans une piste Répertoire qui a été fermée.

Quand vous fermez des pistes Répertoire, le contenu des pistes comprises dans ces pistes fermées sont affichés sous forme de blocs de données ou d'événements. Selon la hauteur de la piste Répertoire, l'affichage des événements est plus ou moins détaillé.

Modifier l'affichage d'événements sur les pistes Répertoire

Vous pouvez modifier l'affichage des événements sur les pistes Répertoire.

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la piste Répertoire.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Afficher données sur pistes Répertoire**.
Vous avez le choix entre les options suivantes :
 - **Toujours afficher données**
Quand cette option est activée, les blocs de données ou les détails des événements sont toujours affichés.
 - **Ne jamais afficher données**
Quand cette option est activée, rien n'est affiché.
 - **Masquer données lorsque piste est agrandie**
Quand cette option est activée, l'affichage des événements est masqué quand vous ouvrez les pistes Répertoire.
 - **Afficher les détails des événements**
Quand cette option est activée, les détails des événements sont affichés. Quand cette option est désactivée, les blocs de données sont affichés.

À NOTER

Vous pouvez modifier ces paramètres dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Dossiers**).

Préréglages de piste

Les Préréglages de piste sont des modèles qui peuvent être appliqués aux pistes que vous venez de créer ainsi qu'aux autres, à condition qu'elles soient du même type.

Vous pouvez en créer pour pratiquement tous les types de pistes (Audio, MIDI, Instrument, Échantillonneur, Groupe, FX et voies d'instrument VST, de retour, d'entrée et de sortie). Ils contiennent des réglages de son et de voie, ce qui vous permet de rapidement explorer, pré-écouter, sélectionner et changer les sons, voire de réutiliser des configurations de voie d'autres projets.

Les préréglages de piste sont organisés dans la **MediaBay**.

Préréglages des pistes Audio

Les préréglages des pistes Audio, groupe, FX et des voies d'instruments VST, d'entrée et de sortie intègrent tous les paramètres qui définissent le son.

Vous pouvez utiliser les préréglages d'usine comme point de départ pour éditer les vôtres et enregistrer les réglages audio que vous avez optimisés pour un artiste avec lequel vous travaillez souvent sous forme de préréglage pour vos futurs enregistrements.

Les données suivantes sont enregistrées dans les préréglages de pistes Audio :

- Les paramètres des effets d'insert (y compris les préréglages d'effets VST)
- Réglages d'EQ
- Volume et panoramique

À NOTER

Pour accéder aux fonctions des préréglages de pistes pour les voies d'entrée et de sortie, activez les boutons **Écrire** des voies d'entrée et de sortie dans la MixConsole. Des pistes seront créées dans la liste des pistes pour ces voies d'entrée et de sortie.

Préréglages de piste d'Instrument

Les préréglages de piste d'Instrument offrent des caractéristiques à la fois MIDI et audio et sont le meilleur choix lorsqu'il s'agit de gérer les sons d'instruments VST simples, mono-timbraux.

Utilisez les préréglages de piste d'Instrument pour écouter vos pistes ou pour enregistrer vos configurations sonores préférées, par exemple. Vous pouvez extraire directement les sons des préréglages de piste d'Instrument pour les utiliser sur des pistes d'Instruments.

Les données suivantes sont enregistrées dans les préréglages de pistes d'Instruments :

- Effets d'insert audio
- EQ Audio
- Volume et panoramique audio
- Effets d'insert MIDI
- Paramètres de piste MIDI
- L'instrument VST utilisé sur la piste
- Réglages Portée
- Réglages de couleurs
- Configuration de la Drum Map

Préréglages de pistes MIDI

Vous pouvez utiliser les préréglages de pistes MIDI pour les instruments VST multitimbraux (non compris dans Cubase LE).

Quand vous créez des préréglages de pistes MIDI, vous pouvez y inclure soit le canal, soit le patch.

Les données suivantes sont enregistrées dans les préréglages de pistes MIDI :

- Modificateurs MIDI (Transposition, etc.)
- Sortie et Canal ou Program Change
- Volume et panoramique
- Réglages Portée
- Réglages de couleurs
- Configuration de la Drum Map

Préréglages multipistes

Vous pouvez utiliser des préréglages multipiste pour réaliser des enregistrements sur des configurations intégrant plusieurs micros (pour une batterie ou un chœur, si vous souhaitez toujours enregistrer dans les mêmes conditions) dont vous éditez toutes les pistes de la même manière. De plus, ces préréglages peuvent être utilisés pour travailler sur des couches de pistes si vous utilisez plusieurs pistes pour générer un certain son au lieu de ne paramétrer qu'une seule piste.

Si vous sélectionnez plusieurs pistes lors de la création d'un préréglage de piste, les paramètres de toutes les pistes sélectionnées seront enregistrés dans un seul préréglage multipiste. Les préréglages multipiste ne pourront être appliqués que si les pistes de destination sont de même type, de même nombre et disposées dans le même ordre que les pistes du préréglage de piste. Par conséquent, ces préréglages s'utilisent de préférence dans des situations récurrentes, avec des paramètres et des pistes identiques.

Préréglages de piste Échantillonneur

Vous pouvez vous servir de préréglages de piste Échantillonneur pour réutiliser les sons que vous avez créés dans de nouveaux projets ou sur de nouvelles pistes Échantillonneur.

Les préréglages de pistes Échantillonneur intègrent les données suivantes :

- Effets d'insert audio
- EQ Audio
- Volume et panoramique audio
- Paramètres de piste MIDI
- Réglages de couleurs

Préréglages VST

Les préréglages d'instrument VST fonctionnent comme les préréglages de piste d'Instrument. Vous pouvez extraire les sons des préréglages VST pour les utiliser sur vos pistes d'Instrument.

Les données suivantes sont enregistrées dans les préréglages d'instrument VST :

- Instrument VST
- Réglages d'instrument VST

À NOTER

Les configurations des paramètres, des effets d'insert et des égaliseurs ne sont pas enregistrées.

Les plug-ins d'effet VST sont disponible aux formats VST 3 et VST 2.

À NOTER

Dans ce manuel, l'appellation préréglages VST désigne les préréglages d'instruments VST 3, sauf mention contraire.

Créer un préréglage de piste

Vous pouvez créer un préréglage de piste à partir d'une seule piste ou de plusieurs.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une ou plusieurs pistes dans la fenêtre **Projet**.
2. Dans la liste des pistes, faites un clic droit sur l'une des pistes sélectionnées et sélectionnez **Enregistrer préréglage de piste**.
3. Dans la section **Nouveau préréglage**, saisissez le nom du nouveau préréglage.

À NOTER

Vous pouvez également définir des attributs pour le préréglage.

4. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le préréglage et quitter la boîte de dialogue.
-


RÉSULTAT

Les préréglages de piste s'enregistrent dans le dossier Préréglages de piste qui se trouve dans le dossier de l'application. Ils sont enregistrés dans des sous-dossiers par défaut nommés en fonction du type de piste : Audio, MIDI, Instrument ou Multi.

Créer un préréglage de piste Échantillonneur (Cubase Elements uniquement)

Vous pouvez créer un préréglage de piste Échantillonneur à partir d'une piste Échantillonneur ou vous pouvez utiliser la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**, cliquez sur **Organiser préréglages** .
 2. Cliquez sur **Enregistrer préréglage de piste**.
 3. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer préréglage de piste**, saisissez un nom pour le nouveau préréglage.
 4. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le préréglage et quitter la boîte de dialogue.
-

RÉSULTAT

Le nouveau préréglage de piste Échantillonneur est enregistré. Il est affiché dans le champ **Nom du préréglage** de la ligne d'infos. Les préréglages de piste Échantillonneur sont enregistrés dans le dossier de l'application, dans le sous-dossier des préréglages de piste Échantillonneur.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer un préréglage de piste](#) à la page 128

Appliquer des préréglages de piste

Lorsque vous appliquez un préréglage de piste, tous les paramètres enregistrés dans ce préréglage sont appliqués.

Les préréglages de piste ne peuvent être appliqués qu'à des pistes du même type que celui pour lequel ils ont été enregistrés. Les seules exceptions à cette règle sont les pistes d'Instrument : celles-ci peuvent également utiliser des préréglages VST.

À NOTER

- Une fois le préréglage de piste appliqué, vous ne pouvez plus annuler les changements. Il n'est pas possible de supprimer d'une piste un préréglage appliqué afin de revenir à l'état précédent. Si vous n'êtes pas satisfait des réglages de piste, vous pouvez soit modifier ces réglages manuellement, soit appliquer un autre préréglage.
- Quand vous appliquez des préréglages VST à des pistes d'Instrument, leurs paramètres, effets d'Insert et égaliseurs sont supprimés. Ces paramètres ne s'enregistrent pas dans les préréglages VST.

Charger des préréglages de piste, VST ou de piste Échantillonneur

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste dans la fenêtre **Projet**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Charger préréglage de piste**.
 - Dans la liste des pistes, faites un clic droit sur la piste et sélectionnez **Charger préréglage de piste**.
 - Dans la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**, cliquez sur le bouton de gestion des préréglages situé à côté du champ des noms de préréglages, puis sélectionnez **Charger préréglage de piste**.
3. Dans l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage de piste, VST ou de piste Échantillonneur.
4. Double-cliquez sur le préréglage pour le charger.

RÉSULTAT

Le préréglage est appliqué.

À NOTER

Vous pouvez également glisser-déplacer les préréglages de piste depuis la **MediaBay** ou l'Explorateur de fichiers/finder macOS sur une piste de type correspondant.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Filtres](#) à la page 411

Chargement de préréglages multipistes

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez plusieurs pistes dans la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Les préréglages multipiste ne peuvent s'appliquer que si le type, le nombre et l'ordre des pistes sélectionnées sont identiques à ceux du préréglage.

2. Dans la liste des pistes, faites un clic droit sur la piste et sélectionnez **Charger préréglage de piste**.
 3. Dans l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage multipiste.
 4. Double-cliquez sur le préréglage pour le charger.
-

RÉSULTAT

Le préréglage est appliqué.

Extraction du son d'un préréglage de piste d'Instrument ou d'un préréglage VST

Pour les pistes d'Instrument, vous pouvez extraire le son d'un préréglage de piste d'Instrument ou d'un préréglage VST.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste d'Instrument désirée pour lui appliquer un son.
 2. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **VST Sound**.
 3. Dans l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage de piste d'Instrument ou un préréglage VST.
 4. Double-cliquez sur le préréglage pour charger ses paramètres.
-

RÉSULTAT

L'instrument VST et ses réglages (sauf les inserts, l'EQ et les modificateurs) de la piste actuelle seront remplacés par les données du préréglage de piste. L'instrument VST précédent de cette piste d'Instrument sera supprimé et le nouvel instrument VST avec ses réglages sera adopté par la piste d'Instrument.

Conteneurs et événements

Les conteneurs et événements sont les blocs de construction de base dans Cubase.

Événements

Dans Cubase, la plupart des types d'événements peuvent être affichés et édités sur leurs pistes spécifiques dans la fenêtre **Projet**.

Des événements peuvent également être importés ou enregistrés.

LIENS ASSOCIÉS

[Événements audio](#) à la page 131

[Événements MIDI](#) à la page 134

Événements audio

Des événements audio sont automatiquement créés quand vous enregistrez ou importez un signal audio dans la fenêtre **Projet**.

Vous pouvez afficher et éditer les événements audio dans la fenêtre **Projet** et dans l'**Éditeur d'échantillons**.

Un événement audio déclenche la lecture du clip audio correspondant. En ajustant les valeurs de **Décalage** et de **Longueur** de l'événement, vous pouvez déterminer quelle section du clip audio doit être lue. Le clip audio lui-même n'est pas modifié.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre de projet](#) à la page 27

[Éditeur d'échantillons](#) à la page 319

[Fichiers audio et clips audio](#) à la page 133

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 178

Créer des événements audio

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Enregistrez un signal audio.
 - Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier audio** afin d'importer un fichier audio à partir de votre disque dur ou d'un périphérique de stockage externe.
 - Sélectionnez **Fichier > Importer > CD audio** pour importer un fichier audio à partir d'un CD audio.
 - Sélectionnez **Fichier > Importer > L'audio d'une vidéo** afin d'importer du signal audio à partir d'un fichier vidéo de votre disque dur ou d'un périphérique de stockage externe.

- Faites glisser un fichier audio de la **MediaBay**, de l'**Éditeur de conteneurs audio**, de l'**Éditeur d'échantillons** ou de la fenêtre **Recherche de média**, et déposez-le dans l'affichage d'événements.
 - Copiez un événement à partir d'un autre projet Cubase et collez-le dans l'affichage d'événements.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 178

[Importer des fichiers audio](#) à la page 195

[Importer les pistes d'un CD audio](#) à la page 198

[Importer les données audio de fichiers vidéo](#) à la page 200

[MediaBay](#) à la page 391

[Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 346

[Éditeur d'échantillons](#) à la page 319

[Fenêtre Recherche de média](#) à la page 382

Création de nouveaux fichiers à partir d'événements

Un événement audio lit une partie d'un clip audio, qui lui-même se réfère à un ou plusieurs fichiers audio enregistré(s) sur le disque dur. Vous pouvez néanmoins créer un fichier contenant uniquement la partie lue par l'événement.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs événements audio.
 2. Configurez un fondu d'entrée, un fondu de sortie et définissez le volume de l'événement. Ces réglages seront appliqués au nouveau fichier.
 3. Sélectionnez **Audio > Convertir la sélection en fichier**.
Le programme vous demande alors si vous désirez remplacer l'événement sélectionné.
 4. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour créer un fichier qui contient uniquement les données audio de l'événement d'origine, cliquez sur **Remplacer**.
 - Pour créer un fichier et ajouter un clip correspondant à ce nouveau fichier dans la **Bibliothèque**, cliquez sur **Non**.
-

RÉSULTAT

Si vous avez cliqué sur **Remplacer**, un clip correspondant au nouveau fichier est ajouté à la **Bibliothèque**, et l'événement d'origine est remplacé par un nouvel événement lisant le nouveau clip.

Si vous avez cliqué sur **Non**, l'événement d'origine n'est pas remplacé.

À NOTER

Vous pouvez également appliquer la fonction **Convertir la sélection en fichier** aux conteneurs audio. Dans ce cas, les données audio provenant de tous les événements du conteneur sont rassemblées dans un seul fichier audio. Quand vous sélectionnez **Remplacer**, le conteneur est remplacé par un seul événement audio lisant un clip du nouveau fichier.

LIENS ASSOCIÉS

[Fondus basés sur des événements](#) à la page 215

Fichiers audio et clips audio

Dans Cubase, l'édition et le traitement audio sont non destructifs.

Quand vous éditez ou traitez un signal audio dans la fenêtre **Projet**, le fichier audio qui est sur le disque dur reste inchangé. Cependant, vos modifications sont enregistrées dans un clip audio créé automatiquement lors de l'importation ou de l'enregistrement. Ce clip fait référence au fichier audio. Vous pouvez ainsi annuler vos modifications ou revenir au signal d'origine.

Si vous appliquez un traitement seulement à une partie d'un clip audio, un nouveau fichier audio ne contenant que cette section est créé. Le traitement n'est appliqué qu'au nouveau fichier audio et le clip audio est ajusté automatiquement, de façon à se référer à la fois au fichier d'origine et à la nouvelle portion de fichier traité. Lors de la lecture, le logiciel passe de lui-même du fichier d'origine au fichier traité et inversement, aux emplacements corrects. Vous n'entendez qu'un seul enregistrement, avec le traitement appliqué uniquement à l'endroit désiré.

Vous pouvez ainsi annuler le traitement ultérieurement, et appliquer différents traitements à différents clips audio pointant vers un même fichier d'origine.

Vous pouvez afficher et éditer les clips audio dans la **Bibliothèque**.

LIENS ASSOCIÉS

[Bibliothèque](#) à la page 372

[Régions audio](#) à la page 133

[Remplacer des clips dans des événements](#) à la page 133

Remplacer des clips dans des événements

Vous pouvez remplacer les clips dans des événements audio.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Maintenez la touche **Maj** enfoncée, faites glisser un fichier audio à partir de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, et déposez-le sur l'événement.
 - Cliquez sur un clip dans la **Bibliothèque**, maintenez la touche **Maj** enfoncée, et déposez-le sur l'événement.

RÉSULTAT

Le clip dans l'événement est remplacé. Cependant, les éditions de l'événement ne sont pas modifiées. Si le nouveau clip est plus court que le clip remplacé, la longueur de l'événement est adaptée. Si le nouveau clip est plus long que le clip remplacé, la longueur de l'événement reste inchangée.

LIENS ASSOCIÉS

[Insertion de clips dans un projet par glisser-déplacer](#) à la page 378

Régions audio

Cubase vous permet de créer des régions audio dans les clips audio pour repérer les parties importantes du signal audio.

Vous pouvez afficher les régions audio dans la **Bibliothèque**. Vous pouvez les créer et les éditer dans l'**Éditeur d'échantillons**.

À NOTER

Si vous désirez utiliser un fichier audio dans des contextes différents ou si vous désirez créer plusieurs boucles à partir d'un même fichier audio, convertissez les parties correspondantes du clip audio en événements, puis convertissez-les en fichiers audio séparés. Cette procédure est

nécessaire, puisque des événements différents pointant vers un même clip accèdent aux mêmes informations de clip.

LIENS ASSOCIÉS

[Bibliothèque](#) à la page 372

[Régions audio](#) à la page 133

[Liste de régions](#) à la page 331

Opérations sur les régions

Les régions sont des sections à l'intérieur d'un clip.

Le meilleur outil pour créer et éditer des régions est l'**Éditeur d'échantillons**. Cependant, pour accéder aux options suivantes, il vous faut sélectionner **Audio > Avancé**.

Événement ou sélection comme région

Cette fonction est disponible lorsqu'un ou plusieurs événements audio sont sélectionnés. Elle permet de créer une région dans le clip correspondant, dont les positions de points de début et de fin sont déterminées par ceux de l'événement à l'intérieur du clip.

Convertir les régions en événements

Cette fonction est disponible si vous avez sélectionné un événement audio dont le clip contient des régions comprises dans les limites de l'événement. Elle permet de supprimer l'événement d'origine et de le remplacer par les événements placés et dimensionnés conformément aux régions.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des événements audio à partir de régions](#) à la page 333

Événements MIDI

Des événements MIDI sont automatiquement créés quand vous enregistrez ou importez des données MIDI dans la fenêtre **Projet**.

L'**Éditeur sur place** vous permet d'afficher et d'éditer les événements MIDI de la fenêtre **Projet**. Vous pouvez également afficher et éditer les événements MIDI dans l'**Éditeur clavier**, dans l'**Éditeur de rythme**, dans l'**Éditeur en liste** ou dans l'**Éditeur de partition**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre de projet](#) à la page 27

[Éditeur clavier](#) à la page 497

[Éditeur de rythme](#) à la page 540

[Éditeur de partition](#) à la page 526

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 178

Créer des événements MIDI

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Enregistrez des données MIDI.
 - Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier MIDI** afin d'importer un fichier MIDI à partir de votre disque dur.

- Faites glisser un fichier MIDI à partir de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, de l'un des éditeurs MIDI ou de la **MediaBay**, et déposez-le dans l'affichage d'événements.
 - Copiez un événement à partir d'un autre projet Cubase et collez-le dans l'affichage d'événements.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 178

[Importer des fichiers MIDI](#) à la page 203

[Éditeurs MIDI](#) à la page 490

[MediaBay](#) à la page 391

Conteneurs

Les conteneurs peuvent contenir des événements MIDI ou audio et des pistes.

LIENS ASSOCIÉS

[Conteneurs audio](#) à la page 135

[Conteneurs MIDI](#) à la page 135

[Conteneurs répertoire](#) à la page 136

Conteneurs audio

Les conteneurs audio contiennent des événements audio. Si vous souhaitez traiter plusieurs événements audio comme un ensemble dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez les convertir en conteneur.

Il existe plusieurs moyens de créer des conteneurs audio :

- Sélectionnez l'outil **Crayon** et dessinez sur la piste Audio.
- Appuyez sur **Alt**, sélectionnez l'outil **Sélectionner** et dessinez sur la piste Audio.
- Sélectionnez l'outil **Sélectionner** et double-cliquez sur la piste audio, entre les délimiteurs gauche et droit.
- Sélectionnez plusieurs événements audio sur une piste Audio, puis sélectionnez **Audio > Convertir les événements en conteneurs**.

À NOTER

Pour faire à nouveau apparaître les événements en tant qu'objets indépendants sur la piste, sélectionnez le conteneur, puis sélectionnez **Audio > Dissoudre les conteneurs**.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 346

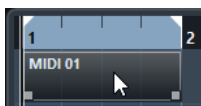
Conteneurs MIDI

Un conteneur MIDI est automatiquement créé quand vous enregistrez. Il contient les événements enregistrés.

Vous pouvez également créer des conteneurs MIDI vides en procédant comme suit :

- Sélectionnez l'outil **Crayon** et dessinez sur la piste MIDI.
- Appuyez sur **Alt**, sélectionnez l'outil **Sélectionner** et dessinez sur la piste MIDI.

- Sélectionnez l'outil **Sélectionner** et double-cliquez sur la piste MIDI, entre les délimiteurs gauche et droit.



Conteneurs répertoire

Un conteneur répertoire est une représentation graphique des événements et des conteneurs inclus dans le dossier.

Les conteneurs répertoire indiquent la position temporelle et la position verticale des pistes. Si des couleurs de conteneurs sont utilisées, elles apparaissent également dans le conteneur répertoire.

Toute modification que vous apportez à un conteneur répertoire affecte tous les événements et conteneurs qu'il contient. Les pistes se trouvant à l'intérieur d'un répertoire peuvent être éditées comme une seule entité.

À NOTER

Si vous souhaitez éditer individuellement les pistes du répertoire, vous pouvez double-cliquer sur le conteneur répertoire. L'éditeur s'ouvre alors pour les événements et conteneurs qui se trouvent sur les pistes.

LIENS ASSOCIÉS

[Coloration des notes et événements](#) à la page 491

Techniques d'édition des conteneurs et événements

Ce paragraphe décrit les techniques d'édition possibles dans la fenêtre **Projet**. Sauf mention contraire explicite, toutes les descriptions s'appliquent à la fois aux événements et aux conteneurs, même si, par commodité, nous n'utilisons que le terme « événement ».

Dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez éditer les événements en appliquant les techniques suivantes :

- En sélectionnant et en utilisant l'un des outils de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Certains outils d'édition offrent des fonctions supplémentaires quand vous appuyez sur des touches mortes. Vous pouvez personnaliser les touches mortes par défaut dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Touches mortes outils**).

- En ouvrant le menu **Édition** et en sélectionnant l'une des fonctions.
- En éditant les valeurs de la ligne d'infos.
- En utilisant un raccourci clavier.

À NOTER

Le **Calage** est pris en compte.


LIENS ASSOCIÉS

[Édition - Touches mortes outils](#) à la page 689

Écoute de conteneurs et d'événements audio

Vous pouvez écouter les conteneurs et événements audio dans la fenêtre **Projet** avec l'outil **Lecture**.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Lecture** .
2. Cliquez là où vous désirez commencer la lecture, et maintenez enfoncé le bouton de la souris.

RÉSULTAT

La piste sur laquelle vous cliquez est lue, à partir de l'endroit où vous avez cliqué. La lecture s'arrête quand vous relâchez le bouton de la souris.



À NOTER

Lors de l'écoute, c'est le bus de **Mixage principal** qui est utilisé.

Écoute dynamique (Scrub)

L'outil **Scrub** vous permet de repérer des positions dans les événements en les lisant en avant ou en arrière.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Lecture** .
2. Cliquez à nouveau sur **Lecture** pour ouvrir un menu local.
3. Sélectionnez l'outil **Scrub** .
4. Cliquez sur l'événement et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
5. Faites glisser vers la gauche ou la droite.

RÉSULTAT

Le curseur de projet se déplace suivant vos mouvements et l'événement est lu. La vitesse de lecture et la hauteur du son restitué dépendent de la rapidité de déplacement du pointeur.

À NOTER

Les effets d'insert sont contournés quand vous utilisez le Scrub avec la souris.

Outil Scrub

Le Scrubbing nécessite beaucoup de puissance de calcul, ce qui peut engendrer des problèmes de lecture. En cas de problèmes de cette nature, ouvrez la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport—Scrub**), puis désactivez **Utiliser mode Haute qualité pour le Scrubbing**. Vous perdrez en qualité de rééchantillonnage, mais le Scrubbing sollicitera moins votre processeur, surtout si le projet est gourmand en ressources.

Dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport—Scrub**), vous pouvez également régler le volume de la lecture **Scrub**.

Sélection à l'aide de l'outil Sélectionner

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Sélectionner** .

2. Dans l'affichage d'événements, cliquez sur les événements que vous souhaitez sélectionner.

À NOTER

Vous pouvez également utiliser les touches **Flèche montante**, **Flèche descendante**, **Flèche gauche**, **Flèche droite** du clavier de votre ordinateur pour sélectionner l'événement sur la piste du haut ou du bas, ou l'événement précédent ou suivant sur la même piste.

Sous-menu Sélectionner

Quand l'outil **Sélectionner** est sélectionné, le sous-menu **Sélectionner** offre des options spécifiques qui permettent de sélectionner des événements dans la fenêtre **Projet**.

- Pour ouvrir le sous-menu **Sélectionner**, sélectionnez **Édition > Sélectionner**.

Tout

Sélectionne tous les événements de la fenêtre **Projet**.

Néant

Désélectionne tous les événements.

Inverser

Permet d'inverser la sélection. Tous les événements sélectionnés sont désélectionnés et tous les événements qui n'étaient pas sélectionnés le sont.

Le contenu de la boucle

Sélectionne tous les événements partiellement ou entièrement situés entre les délimiteurs gauche et droit.

Du Début jusqu'au Curseur

Sélectionne tous les événements commençant à gauche du curseur de projet.

Du Curseur jusqu'à la Fin

Sélectionne tous les événements se terminant à droite du curseur de projet.

Hauteur égale - Toutes les octaves/Même octave

Ces fonctions sont disponibles dans les éditeurs MIDI et dans l'**Éditeur d'échantillons**.

Sélectionner contrôleurs dans plage de note

Cette fonction est disponible dans les éditeurs MIDI.

Tout sur les pistes sélectionnées

Sélectionne tous les événements se trouvant sur la piste sélectionnée.

Événements sous curseur

Permet de sélectionner automatiquement tous les événements des pistes sélectionnées qui sont en contact avec le curseur de projet.

Sélectionner l'événement

Cette fonction est disponible dans l'**Éditeur d'échantillons**.

Du bord gauche/droit de la sélection jusqu'au curseur

Ces fonctions ne sont utilisées que pour les intervalles de sélection.

À NOTER

Quand l'outil **Sélectionner un intervalle** est sélectionné, le sous-menu **Sélectionner** offre des fonctions différentes.

LIENS ASSOCIÉS

[Options des intervalles de sélection](#) à la page 149

[Édition d'intervalles](#) à la page 329

Supprimer des événements

PROCÉDER AINSI

- Pour supprimer un événement de la fenêtre **Projet**, procédez de l'une des façons suivantes :
 - Sélectionnez **Gomme** et cliquez sur l'événement.
 - Sélectionnez les événements, puis sélectionnez **Édition > Supprimer**.
 - Sélectionnez les événements et appuyez sur **Retour arrière**.
-

Déplacer des événements

Pour déplacer des événements, vous avez le choix entre les méthodes suivantes :

- À l'aide de l'outil **Sélectionner**.
- À l'aide de l'outil **Déplacer**.
- En sélectionnant **Édition > Déplacer** et en sélectionnant l'une des options.
- En sélectionnant l'événement et en modifiant sa position de départ dans la ligne d'infos.

LIENS ASSOCIÉS

[Déplacement à l'aide de l'outil Sélectionner](#) à la page 139

[Déplacement à l'aide des boutons Déplacer](#) à la page 140

[Sous-menu Déplacer](#) à la page 140

[Déplacement à partir de la ligne d'infos](#) à la page 140

Déplacement à l'aide de l'outil Sélectionner

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Sélectionner**.
2. Cliquez sur les événements que vous souhaitez déplacer et faites-les glisser à un autre endroit.

À NOTER

Les événements ne peuvent glisser que sur des pistes du même type. En maintenant enfoncée la touche **Ctrl/Cmd** tout en faisant glisser le pointeur, vous pouvez en restreindre les mouvements au sens horizontal ou vertical.

RÉSULTAT

Les événements sont déplacés. Si vous avez déplacé plusieurs événements, leur écartement les uns par rapport aux autres est conservé.

À NOTER

Pour éviter que les événements soient accidentellement déplacés quand vous cliquez dessus dans la fenêtre **Projet**, les déplacements par glisser mettent un peu de temps avant de s'opérer réellement. Vous pouvez configurer ce retard à l'aide du paramètre **Délai avant l'activation du déplacement d'objets** qui se trouve dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition**).

Déplacement à l'aide des boutons Déplacer

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et activez la palette **Coup de pouce**.

Les boutons de déplacement deviennent disponibles dans la barre d'outils.



2. Sélectionnez les événements que vous souhaitez déplacer et cliquez sur **Déplacer à gauche** ou **Déplacer à droite**.

Les événements ou conteneurs sélectionnés sont déplacés.

Sous-menu Déplacer

Quand l'outil **Sélectionner** est sélectionné, le sous-menu **Déplacer** offre des options qui permettent de déplacer des événements à des positions spécifiques dans la fenêtre **Projet**.

- Pour accéder au sous-menu **Déplacer**, sélectionnez **Édition > Déplacer**.

Voici les options disponibles :

Curseur

Envoie l'événement sélectionné à la position où se trouve le curseur de projet. Si vous avez sélectionné plusieurs événements sur la même piste, les événements suivants conservent leur espacement les uns par rapport aux autres.

Origine

Permet de placer les événements sélectionnés aux positions où ils ont été enregistrés à l'origine.

En avant-plan/En arrière-plan

Permet de déplacer les événements sélectionnés au premier plan ou en arrière-plan. Cette fonction est très utile lorsque les événements audio se superposent, car elle permet de lire un autre événement.

Déplacement à partir de la ligne d'infos

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement que vous souhaitez déplacer.
 2. Dans la ligne d'infos, double-cliquez sur le champ **Début** et saisissez une nouvelle valeur de début pour l'événement.
-

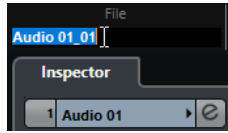
RÉSULTAT

L'événement est déplacé de la valeur définie.

Renommer des événements

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez les événements et saisissez un nouveau nom dans le champ **Fichier** sur la ligne d'infos.



- Changez le nom de la piste, maintenez enfoncée une touche morte et appuyez sur **Entrée** pour attribuer le nom de la piste à tous les événements.
-

Redimensionner des événements

Vous pouvez changer la taille des événements en modifiant séparément leurs positions de début et de fin.

Pour redimensionner des événements, vous pouvez utiliser l'outil **Sélectionner**, l'outil **Trim** ou l'outil **Scrub**.

IMPORTANT

Quand vous redimensionnez des événements, les données d'automatisation ne sont pas prises en compte.

LIENS ASSOCIÉS

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille de base à la page 141](#)

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec déplacement des données à la page 142](#)

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec modification de la durée à la page 142](#)

[Redimensionner des événements avec l'outil Rogner à la page 143](#)


[Redimensionner des événements avec l'outil Scrub à la page 143](#)

[Fonction de Calage à la page 58](#)

Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille de base

Vous pouvez déplacer les points de début ou de fin de l'événement sans modifier le contenu de cet événement.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Sélectionner** .
2. Cliquez à nouveau sur l'outil **Sélectionner** et sélectionnez **Changement de taille de base** dans le menu local.
3. Cliquez-déplacez le coin inférieur gauche ou droit de l'événement.




RÉSULTAT

L'événement est redimensionné et une partie plus ou moins grande du contenu apparaît en fonction de l'endroit où vous avez fait glisser le pointeur. Si plusieurs événements sont sélectionnés, ils sont tous redimensionnés de la même façon.

Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec déplacement des données

Vous pouvez déplacer les points de début ou de fin de l'événement en déplaçant son contenu.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Sélectionner** .
2. Cliquez à nouveau sur l'outil **Sélectionner** et sélectionnez **Changement de taille avec déplacement des données** dans le menu local.
3. Cliquez-déplacez le coin inférieur gauche ou droit de l'événement.




RÉSULTAT

L'événement est redimensionné et le contenu aussi. Si plusieurs événements sont sélectionnés, ils sont tous redimensionnés de la même façon.

Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec modification de la durée

Vous pouvez déplacer les points de début ou de fin d'un événement et ainsi modifier la durée du contenu de cet événement.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Sélectionner** .
2. Cliquez à nouveau sur l'outil **Sélectionner** et sélectionnez **Changement de taille avec modification de la durée** dans le menu local.
3. Cliquez-déplacez le coin inférieur gauche ou droit de l'événement.

RÉSULTAT

Le conteneur est étiré ou comprimé afin de s'ajuster à la nouvelle longueur.

- Quand vous redimensionnez des conteneurs MIDI, les événements de note sont étirés/comprimés (déplacés et redimensionnés).
Les données de contrôleur sont également étirées.
- Quand vous redimensionnez des conteneurs audio, les événements sont déplacés et la durée des fichiers audio de référence est modifiée afin de correspondre à la nouvelle longueur.
Si plusieurs événements sont sélectionnés, ils sont tous redimensionnés de la même façon.

Redimensionner des événements avec l'outil Rogner

Vous pouvez déplacer le début ou la fin de l'événement de la valeur définie dans le menu local **Type de grille**.

CONDITION PRÉALABLE





L'outil **Sélectionner** est configuré sur **Changement de taille de base** ou sur **Changement de taille avec déplacement des données**.

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et activez la palette **Coup de pouce**.

Les boutons de déplacement deviennent disponibles dans la barre d'outils.



2. Sélectionnez l'événement.
 3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez sur **Ajuster le début à gauche** .
 - Cliquez sur **Ajuster le début à droite** .
 - Cliquez sur **Ajuster la fin à gauche** .
 - Cliquez sur **Ajuster la fin à droite** .
-



RÉSULTAT

La position de début ou de fin des événements sélectionnés est déplacée de la valeur définie dans le menu local **Type de grille**.

Redimensionner des événements avec l'outil Scrub

Vous pouvez lire l'événement en mode Scrub quand vous déplacez ses points de début ou de fin.

PROCÉDER AINSI



1. Cliquez sur **Lecture** .
 2. Cliquez à nouveau sur **Lecture** pour ouvrir un menu local.
 3. Sélectionnez l'outil **Scrub** .
 4. Cliquez-déplacez le coin inférieur gauche ou droit de l'événement.
-

RÉSULTAT

L'événement est redimensionné et vous entendez l'effet de la modification pendant que vous faites glisser le pointeur.

Scinder des événements

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez **Scinder**  et cliquez sur l'événement que vous souhaitez scinder.
 - Sélectionnez **Sélectionner** , maintenez enfoncée la touche **Alt** et cliquez sur l'événement.
 - Placez le curseur de projet à l'endroit où vous désirez scinder les événements, puis sélectionnez **Édition > Fonctions > Couper au curseur**.

À NOTER

Cette fonction permet de découper les événements sélectionnés à l'emplacement où se trouve le curseur de projet. Si aucun événement n'est sélectionné, tous les événements (sur toutes les pistes) traversés par le curseur de projet sont découpés.

- Placez les délimiteurs gauche et droit sur les positions où vous désirez scinder les événements, puis sélectionnez **Édition > Fonctions > Couper aux délimiteurs**.

À NOTER

Cette fonction permet de découper les événements sélectionnés aux positions des délimiteurs gauche et droit. Si aucun événement n'est sélectionné, tous les événements (sur toutes les pistes) traversés par les délimiteurs sont découpés.

RÉSULTAT

Les événements sont scindés.

À NOTER

Si vous scindez un conteneur MIDI alors que la ligne de découpage traverse une ou plusieurs notes MIDI et que l'option **Séparer les événements MIDI** est activée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—MIDI**), les notes traversées par la ligne sont scindées et de nouvelles notes sont créées au début du second conteneur. Si l'option est désactivée, les notes traversées par la ligne restent dans le premier conteneur, mais débordent après la fin de ce conteneur.


LIENS ASSOCIÉS

[Scinder des événements de façon répétée](#) à la page 144

Scinder des événements de façon répétée

Vous pouvez scinder des événements de façon répétée en plusieurs événements de taille égale.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Scinder** , maintenez enfoncée la touche **Alt** et cliquez sur l'événement à l'endroit où vous souhaitez le scinder une première fois.



RÉSULTAT

L'événement est automatiquement scindé en de multiples événements de taille égale sur toute la longueur de l'événement d'origine.

Joindre des événements

Dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez coller ensemble deux ou plusieurs événements situés sur la même piste.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez **Coller ensemble**  et cliquez sur l'événement que vous souhaitez coller avec le suivant.
 - Sélectionnez **Coller ensemble** , maintenez enfoncée la touche **Alt** et cliquez sur l'événement que vous souhaitez coller avec tous les événements suivants.
-

RÉSULTAT

Les événements sont collés ensemble.

À NOTER

Quand vous recollez des parties d'un événement audio que vous avez scindées auparavant, un événement est créé. Dans tous les autres cas, c'est un conteneur qui est créé.

Coller des événements

Vous pouvez coller des événements à partir du presse-papiers.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez les événements et sélectionnez **Édition > Fonctions > Coller à l'origine** pour coller les événements à la position à partir de laquelle vous les avez coupés ou copiés.
 - Sélectionnez les événements, sélectionnez la piste où vous souhaitez les coller, puis sélectionnez **Édition > Fonctions > Coller relatif au curseur** pour coller les événements tout en maintenant leur distance par rapport au curseur de projet.
-

RÉSULTAT

Quand vous collez un événement, il est inséré sur la piste sélectionnée, placé de façon à ce que son point de synchronisation soit aligné sur la position du curseur de projet.

Si la piste sélectionnée n'est pas du bon type, l'événement est inséré sur sa piste d'origine.

Coller des événements sur des pistes dont les noms correspondent

Vous pouvez copier les événements d'un projet et les coller sur la première piste dont le nom correspond exactement à celui de la piste d'origine dans un autre projet.

PROCÉDER AINSI

1. Copier les événements dans un projet.
 2. Activez le projet dans lequel vous souhaitez coller les événements.
 3. Sélectionnez **Édition > Fonctions > Coller sur piste de même nom**.
-

RÉSULTAT

Les événements sont insérés sur la piste dont le nom correspond exactement à celui de la piste d'origine.

Des pistes sont créées pour tous les événements dont les noms ne correspondent pas à ceux des pistes d'origine.

Dupliquer des événements

Dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez dupliquer les événements sélectionnés.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez l'événement et procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez **Édition > Fonctions > Dupliquer**.
 - Maintenez la touche **Alt** enfoncée, et faites glisser l'événement à une nouvelle position.

À NOTER

Si vous maintenez également enfoncée la touche **Ctrl/Cmd**, la direction des mouvements se trouve limitée à un seul sens, horizontal ou vertical.

RÉSULTAT

Une copie de l'événement sélectionné est créée à la suite de l'événement d'origine. Si plusieurs événements sont sélectionnés, ils sont tous copiés d'un seul bloc et leurs espacements relatifs sont maintenus.

À NOTER

Quand vous dupliquez des événements audio, les copies se réfèrent toujours au même clip audio.

Répéter des événements

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez les événements et sélectionnez **Édition > Fonctions > Répéter** pour ouvrir la boîte de dialogue **Répéter les événements**, laquelle vous permet de créer plusieurs copies réelles ou partagées des événements sélectionnés.
 - Sélectionnez les événements, maintenez enfoncée la touche **Alt** et cliquez sur la poignée située dans le coin inférieur droit du dernier événement sélectionné puis faites-la glisser vers la droite pour créer une copie réelle.
 - Survolez le milieu de la bordure droite de l'événement avec le pointeur de la souris de manière à ce qu'il prenne la forme d'une main à l'index tendu, cliquez et faites glisser le pointeur vers la droite pour créer une copie réelle.
 - Sélectionnez les événements, maintenez enfoncées les touches **Alt-Maj** et faites glisser le pointeur vers la droite pour créer une copie partagée.
 - Survolez le milieu de la bordure droite de l'événement avec le pointeur de la souris de manière à ce qu'il prenne la forme d'une main à l'index tendu, maintenez enfoncée la touche **Maj**, cliquez et faites glisser le pointeur vers la droite pour créer une copie partagée.

À NOTER

La répétition par glisser-déplacer ne fonctionne que si la piste fait au moins deux lignes de hauteur.

LIENS ASSOCIÉS

[Copies partagées](#) à la page 147

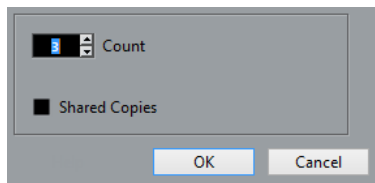
[Boîte de dialogue Répéter les événements](#) à la page 146

[Configuration de la hauteur des pistes](#) à la page 122

Boîte de dialogue Répéter les événements

La boîte de dialogue **Répéter les événements** vous permet de créer plusieurs copies réelles ou partagées des événements sélectionnés.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Répéter les événements**, sélectionnez **Édition > Fonctions > Répéter**.



Nombre

Permet de définir le nombre de répétitions de l'événement.

Copies partagées

Activez cette option pour créer une copie partagée.

LIENS ASSOCIÉS

[Copies partagées](#) à la page 147

Copies partagées

Les copies partagées sont des copies qui sont automatiquement affectées par les mêmes opérations d'édition que celles réalisées sur l'événement d'origine.

Vous pouvez convertir une copie partagée en copie réelle en sélectionnant **Édition > Fonctions > Convertir en copie réelle**. Une nouvelle version du clip est créée, et vous pouvez l'éditer indépendamment. Le nouveau clip est automatiquement ajouté à la **Bibliothèque**.

LIENS ASSOCIÉS

[Répéter des événements](#) à la page 146

[Boîte de dialogue Répéter les événements](#) à la page 146

Remplir la boucle

Vous pouvez créer plusieurs copies entre les délimiteurs droit et gauche.

- Sélectionnez **Édition > Fonctions > Remplir la boucle** pour créer plusieurs copies entre le délimiteur gauche et le délimiteur droit.

La dernière copie est automatiquement raccourcie pour se terminer exactement à l'emplacement du délimiteur droit.

Faire glisser le contenu des événements

Vous pouvez faire glisser le contenu d'un événement sans changer sa position dans la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

- Maintenez enfoncées les touches **Alt-Maj**, cliquez sur l'événement, puis faites-le glisser vers la gauche ou la droite.

RÉSULTAT

Le contenu de l'événement est déplacé.

À NOTER

Vous ne pouvez pas faire glisser un événement audio au-delà du début ou de la fin du clip audio lui-même. Si les événements lisent tout le clip, il est impossible de faire glisser l'audio.

Rendre muets des événements

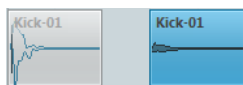
Vous pouvez rendre des événements muets dans la fenêtre **Projet**. Les événements muets peuvent être édités selon les méthodes habituelles (à l'exception de l'ajustement des fondus), mais ne sont pas relus.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez **Rendre muet** et cliquez sur les événements ou délimitez un rectangle de sélection les entourant.
 - Sélectionnez les événements, puis sélectionnez **Édition > Rendre muet**.

RÉSULTAT

Les événements deviennent muets et ils sont ombrés.



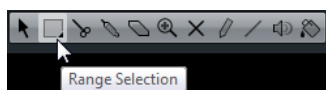
Pour entendre à nouveau des événements muets, sélectionnez-les et sélectionnez **Édition > Enlever Rendre muet**. Vous pouvez changer le statut des événements sélectionnés en faisant un **Maj-clic** dessus.

Édition d'intervalles

L'édition dans la fenêtre **Projet** n'est pas limitée à la gestion d'événements et de conteneurs entiers. Vous pouvez aussi travailler dans des intervalles de sélection, indépendants des limites des événements/conteneurs et des pistes.

Création d'un intervalle de sélection

- Pour créer un intervalle de sélection, délimitez un rectangle avec l'outil **Sélection d'intervalle**.



Quand cet outil est sélectionné, vous pouvez sélectionner des options d'intervalle de sélection via le menu **Édition > Sélectionner**.

- Pour créer un intervalle de sélection qui comprenne un événement, double-cliquez sur cet événement avec l'outil **Sélection d'intervalle**.
- Pour créer un intervalle de sélection qui comprenne plusieurs événements, maintenez la touche **Maj** enfoncée et double-cliquez sur plusieurs événements à la suite.
- Pour ouvrir un événement compris dans la sélection dans l'**Éditeur d'échantillons** afin de l'éditer, double-cliquez dessus.

LIENS ASSOCIÉS

[Options des intervalles de sélection](#) à la page 149

Options des intervalles de sélection

Quand l'outil **Sélectionner un intervalle** est sélectionné, le sous-menu **Sélectionner** offre des options spécifiques qui permettent de sélectionner des intervalles dans la fenêtre **Projet**.

- Pour ouvrir le menu des options des intervalles de sélection, sélectionnez l'outil **Sélection d'intervalle** et sélectionnez **Édition > Sélectionner**.

Tout

Effectue une sélection qui couvre toutes les pistes, du début à la fin du projet. Vous pouvez définir la durée de la piste à l'aide du paramètre **Longueur** de la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

Néant

Supprime l'intervalle de sélection en cours.

Inverser

Permet d'inverser la sélection. Tous les événements sélectionnés sont désélectionnés et tous les événements qui n'étaient pas sélectionnés le sont. Sert uniquement à la sélection d'événements.

Le contenu de la boucle

Effectue une sélection entre les délimiteurs gauche et droit, sur toutes les pistes.

Du Début jusqu'au Curseur

Effectue une sélection sur toutes les pistes, depuis le début du projet jusqu'au curseur de projet.

Du Curseur jusqu'à la Fin

Effectue une sélection sur toutes les pistes, depuis le curseur de projet jusqu'à la fin du projet.

Hauteur égale – toutes les Octaves

Pour que cette fonction puisse être utilisée, une seule note doit être sélectionnée. Toutes les notes de la même hauteur que la note sélectionnée dans ce conteneur sont sélectionnées, quelle que soit l'octave.

Hauteur égale – Même octave

Pour que cette fonction puisse être utilisée, une seule note doit être sélectionnée. Toutes les notes de la même hauteur et à la même octave que la note sélectionnée dans ce conteneur sont sélectionnées.

Sélectionner contrôleurs dans plage de note

Permet de sélectionner les données de contrôleur situées dans l'intervalle de notes.

Tout sur les pistes sélectionnées

Sélectionne tous les événements se trouvant sur la piste sélectionnée. Sert uniquement à la sélection d'événements.

Événements sous curseur

Sélectionne tous les événements des pistes sélectionnées qui sont en contact avec le curseur de projet.

Sélectionner l'Événement

Option disponible dans l'**Éditeur d'échantillons**.

Du bord gauche de la sélection jusqu'au curseur

Déplace le bord gauche de l'intervalle de sélection en cours jusqu'à la position du curseur de projet.

Du bord droit de la sélection jusqu'au curseur

Déplace le bord droit de l'intervalle de sélection en cours jusqu'à la position du curseur de projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration du projet](#) à la page 68

[Sélection à l'aide de l'outil Sélectionner](#) à la page 137

[Sous-menu Sélectionner](#) à la page 138

Sélection d'intervalles sur plusieurs pistes

Vous pouvez créer des intervalles de sélection recouvrant plusieurs pistes. Il est également possible d'exclure des pistes d'un intervalle de sélection.

PROCÉDER AINSI

1. Créez un intervalle de sélection de la première à la dernière des pistes souhaitées.
 2. Appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez dans l'intervalle de sélection sur les pistes que vous souhaitez exclure de la sélection.
-

Édition des intervalles de sélection

Ajuster la taille des intervalles de sélection

Vous pouvez ajuster la taille de la zone de sélection, en procédant de diverses façons :

- En faisant glisser ses bords.
Le pointeur prend la forme d'une double flèche lorsqu'il se trouve sur une extrémité de l'intervalle de sélection.
- En maintenant la touche **Maj** enfoncée et en cliquant.
L'extrémité de sélection la plus proche viendra occuper l'emplacement où vous avez cliqué.
- En ajustant la position de début ou de fin de la zone sélectionnée dans la ligne d'infos.
- En utilisant les boutons Trim de la barre d'outils.
Les boutons Trim de gauche décalent le début de la zone sélectionnée et les boutons de droite en décalent la fin. Les bords sont déplacés selon la valeur définie dans le menu local **Grille**.

À NOTER

Les boutons Trim se trouvent dans la section **Coup de pouce**, qui ne figure pas dans la barre d'outils par défaut.

- En utilisant **Déplacer à gauche** et **Déplacer à droite** dans la barre d'outils.
Ceux-ci déplacent toute la zone sélectionnée vers la gauche ou la droite. L'ampleur du déplacement dépend du format d'affichage sélectionné et de la valeur définie dans le menu local **Grille**.

IMPORTANT

Le contenu de la sélection n'est pas déplacé. L'utilisation de **Déplacer à gauche/Déplacer à droite** revient au même que quand vous ajustez le début et la fin de l'intervalle de sélection à la même position et de la même valeur.

À NOTER

Les boutons de déplacement se trouvent dans la section **Coup de pouce**, qui ne figure pas dans la barre d'outils par défaut.

- Pour tronquer tous les événements ou conteneurs dont une partie est comprise dans l'intervalle de sélection, sélectionnez **Édition > Intervalle > Tronquer**.
Les événements se trouvant entièrement à l'intérieur ou à l'extérieur de l'intervalle de sélection ne sont pas affectés.

LIENS ASSOCIÉS

[Menus contextuels de configuration](#) à la page 667

Déplacement et duplication d'intervalles de sélection

- Pour déplacer un intervalle de sélection, cliquez dessus et faites-le glisser à un nouvel emplacement.
Son contenu occupera alors une nouvelle position. Si l'intervalle traversait des événements ou des conteneurs, ceux-ci sont découpés avant le déplacement, de sorte que seules les sections comprises dans l'intervalle de sélection soient affectées.
- Pour dupliquer un intervalle de sélection, maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites-le glisser.

Vous pouvez également utiliser les fonctions Dupliquer, Répéter et Remplir la boucle qui sont disponibles pour la duplication d'événements.

LIENS ASSOCIÉS

[Dupliquer des événements](#) à la page 145

Couper, copier et coller des intervalles de sélection

Vous pouvez couper ou copier et coller des intervalles de sélection à l'aide des fonctions du menu **Édition**. Vous pouvez également utiliser les options **Copier et supprimer intervalle** et **Coller avec décalage**.

Couper

Coupe les données correspondant à l'intervalle de sélection et les place dans le presse-papiers. Ces données sont remplacées par du vide dans la piste de la fenêtre **Projet**, ce qui préserve la position des événements situés à droite de l'intervalle.

Copier

Copie les données correspondant à l'intervalle de sélection dans le presse-papiers.

Coller

Colle les données contenues dans le presse-papiers à la position de début de la sélection et sur la piste sélectionnée. Les événements qui étaient déjà présents sur les pistes restent à leur position.

Coller à l'Origine

Colle les données contenues dans le presse-papiers à leur position d'origine. Les événements qui étaient déjà présents sur les pistes restent à leur position.

Cette option est disponible dans le menu **Édition > Fonctions**.

Copier et Supprimer l'Intervalle

Coupe les données correspondant à l'intervalle de sélection et les place dans le presse-papiers. Les événements se trouvant à droite de l'intervalle coupé sont déplacés pour combler le blanc.

Cette option est disponible dans le menu **Édition > Intervalle**.

Coller avec décalage

Colle l'intervalle de sélection contenu dans le presse-papiers à la position de début de la sélection et sur la piste sélectionnée. Les événements existants sont déplacés pour faire de la place aux données collées.

Cette option est disponible dans le menu **Édition > Intervalle**.

Coller avec décalage à l'origine

Colle l'intervalle de sélection contenu dans le presse-papiers à sa position d'origine. Les événements existants sont déplacés pour faire de la place aux données collées.

Cette option est disponible dans le menu **Édition > Intervalle**.

Copie globale

Permet de copier tout ce qui se trouve entre les délimiteurs gauche et droit.

Cette option est disponible dans le menu **Édition > Intervalle**.

Supprimer des données dans les intervalles de sélection

- Pour remplacer les données comprises dans l'intervalle de sélection supprimé par un blanc sur la piste, sélectionnez **Édition > Supprimer** ou appuyez sur **Retour arrière**. Les événements situés à droite de l'intervalle de sélection conservent leur position.

- Pour supprimer l'intervalle de sélection et décaler vers la gauche les événements situés à droite, afin de combler l'espace, sélectionnez **Édition > Intervalle > Supprimer intervalle**.

Division d'intervalles de sélection

- Pour diviser tout événement ou conteneur traversé par une bordure de l'intervalle de sélection, sélectionnez **Édition > Intervalle > Scinder**.

Insertion d'un silence

Vous pouvez insérer un espace vierge sur la piste à partir du début de l'intervalle de sélection ; la durée de cet espace vierge correspond à celle de l'intervalle de sélection.

- Pour insérer un silence, sélectionnez **Édition > Intervalle > Insérer un silence**.
Les événements situés à la droite de l'intervalle de sélection sont décalés vers la droite pour laisser de l'espace. Les événements traversés par le début de l'intervalle de sélection sont découpés, et la section de droite est déplacée vers la droite.

Lecture et Transport

Cubase offre plusieurs méthodes et fonctions pour contrôler la lecture et le transport.

LIENS ASSOCIÉS

[Transport](#) à la page 703

Palette Transport

La palette **Transport** regroupe les principales fonctions de transport et plusieurs autres options relatives à la lecture et à l'enregistrement.

- Pour afficher la palette Transport, sélectionnez **Transport > Palette Transport** ou appuyez sur **F2**.

Sections de la palette Transport

La palette **Transport** comprend différentes sections que vous pouvez afficher ou masquer en activant les options correspondantes dans le menu contextuel de la palette Transport.

- Pour afficher toutes les sections de la palette **Transport**, faites un clic droit n'importe où sur la palette **Transport** et sélectionnez **Tout afficher**.

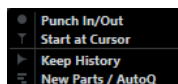
Voici les sections disponibles :

Performance



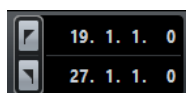
Indique la charge de traitement audio imposée au processeur et le taux de transfert du disque dur.

Mode Record



Détermine comment sont traités vos enregistrements et les événements existants sur la piste quand vous enregistrez. Cette section comprend également la fonction de quantification automatique des enregistrements MIDI.

Délimiteurs



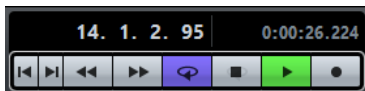
Permet de caler le curseur de projet sur la position du délimiteur gauche ou du délimiteur droit et de définir les positions de ces délimiteurs en valeurs numériques.

Points de punch



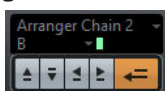
Permet d'activer/désactiver le **Punch In** et le **Punch Out**.

Transport principal



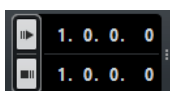
Permet d'afficher les commandes de transport de base et les options d'affichage temps.

Arrangeur (Cubase Elements uniquement)



Permet d'afficher les fonctions de l'arrangeur.

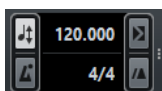
Pre-Roll et Post-Roll



Permet d'activer/désactiver le Pre-Roll et le Post-Roll.

La section située à droite des boutons de Pre-Roll vous permet de définir le Pre-Roll en valeurs numériques. Vous pouvez afficher/masquer cette section en cliquant sur les points qui figurent au niveau de la ligne de séparation.

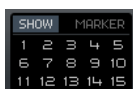
Tempo et mesure



Permet d'activer/désactiver la piste Tempo et le clic du métronome, ainsi que de définir le tempo et la première mesure en valeurs numériques.

La section située à droite des champs de valeur vous permet d'activer/désactiver la synchronisation externe et le clic du métronome pendant le précompte. Vous pouvez afficher/masquer cette section en cliquant sur les points qui figurent au niveau de la ligne de séparation.

Marqueur



Permet d'afficher les fonctions de base des marqueurs.

Activité MIDI



Permet de contrôler les entrées et sorties de signaux MIDI.

Activité audio



Permet de contrôler les entrées et sorties de signaux audio.

Contrôle du niveau audio



Affiche les témoins d'écrêtage et permet de régler le niveau de sortie.

LIENS ASSOCIÉS

[Transport](#) à la page 703

[Transport - Scrub](#) à la page 704

Menu Transport

Le menu **Transport** regroupe plusieurs fonctions de transport et bien d'autres options relatives à la lecture et à l'enregistrement.

Palette Transport

Permet d'ouvrir la palette **Transport**.

Transport

Début

Permet de démarrer la lecture.

Stop

Permet d'arrêter la lecture.

Démarrer/Arrêter

Permet de démarrer/stopper la lecture.

Boucler

Permet d'activer/désactiver le mode Boucle.

Enregistrement

Permet d'activer/désactiver l'enregistrement.

Rembobinage

Permet de revenir en arrière.

Avancer

Permet d'avancer.

Rembobinage rapide

Permet de revenir en arrière plus rapidement.

Avance rapide

Permet d'avancer plus rapidement.

Déplacer curseur vers la gauche

Permet de déplacer le curseur vers la gauche.

Déplacer curseur vers la droite

Permet de déplacer le curseur vers la droite.

Entrer la position du curseur de projet

Permet de saisir manuellement la position du curseur de projet.

Entrer le tempo

Permet de saisir manuellement le tempo.

Entrer la mesure

Permet de saisir manuellement la mesure.

Aller au début du projet

Permet de caler le curseur de projet au début du projet.

Aller à la fin du projet

Permet de caler le curseur de projet à la fin du projet.

Échanger formats de temps (Cubase Elements uniquement)

Permet d'alterner entre l'affichage de temps primaire et l'affichage de temps secondaire.

Délimiteurs

Aller à la position du délimiteur gauche

Permet de placer le curseur de projet sur le délimiteur gauche.

Aller à la position du délimiteur droit

Permet de placer le curseur de projet sur le délimiteur droit.

Caler le délimiteur gauche sur le curseur de projet

Permet de placer le délimiteur gauche sur le curseur de projet.

Caler le délimiteur droit sur le curseur de projet

Permet de placer le délimiteur droit sur le curseur de projet.

Entrer la position du délimiteur gauche

Permet de saisir manuellement la position du délimiteur gauche.

Entrer la position du délimiteur droit

Permet de saisir manuellement la position du délimiteur droit.

Caler les délimiteurs sur l'intervalle de sélection

Permet de placer les délimiteurs qui définissent l'intervalle sélectionné.

Échanger les positions des délimiteurs gauche et droit

Permet d'invertir les positions des délimiteurs gauche et droit.

Lire en boucle l'intervalle de sélection

Permet d'activer la lecture depuis le début de la sélection en cours et de lire cette sélection en boucle une fois la fin de la sélection atteinte.

Définir la position du curseur de projet

Localiser le début de la sélection

Permet de déplacer le curseur de projet au début de la sélection.

Se caler sur la fin de la sélection

Permet de placer le curseur de projet sur la fin de la sélection.

Se caler sur le marqueur suivant

Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur suivant.

Se caler sur le marqueur précédent

Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur précédent.

Se caler sur le repère suivant

Permet de placer le curseur de projet sur le repère suivant de la piste sélectionnée.

Se caler sur le repère précédent

Permet de placer le curseur de projet sur le repère précédent de la piste sélectionnée.

Se Caler sur l'Événement Suivant

Permet de placer le curseur de projet sur l'événement suivant de la piste sélectionnée.

Se Caler sur l'Événement Précédent

Permet de placer le curseur de projet sur l'événement précédent de la piste sélectionnée.

Lire l'intervalle du projet

Jouer à partir du début de la sélection

Permet d'activer la lecture à partir du début de la sélection.

Jouer à partir de la fin de la sélection

Permet d'activer la lecture à partir de la fin de la sélection.

Jouer jusqu'au début de la sélection

Permet d'activer la lecture deux secondes avant le début de la sélection et de l'arrêter au début de la sélection.

Jouer jusqu'à la fin de la sélection

Permet d'activer la lecture deux secondes avant la fin de la sélection et de l'arrêter à la fin de la sélection.

Jouer jusqu'au Prochain Marqueur

Permet d'activer la lecture depuis le curseur de projet et de l'arrêter au marqueur suivant.

Jouer la sélection

Permet d'activer la lecture depuis le début de la sélection actuelle et de l'arrêter à la fin de la sélection.

Activer la piste Tempo

Permet d'activer/désactiver la piste Tempo.

Modes d'enregistrement

Punch In/Out

Permet d'activer/désactiver le Punch In/Out.

Re-Record

Permet d'activer/désactiver le mode Re-Record.

Commencer l'enregistrement à la position du curseur de projet

Permet d'activer/désactiver le démarrage de l'enregistrement à la position du curseur de projet.

Démarrer l'enregistrement au délimiteur gauche/position de Punch In

Permet d'activer/désactiver le démarrage de l'enregistrement à la position du délimiteur gauche.

Mode d'enregistrement audio

Ces options vous permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par dessus des événements préexistants.

Garder historique

Les événements (ou parties d'événements) préexistants sont conservés.

Historique boucle + Remplacer

Les événements (ou parties d'événements) préexistants sont remplacés par le nouvel enregistrement. En mode boucle, toutes les prises du cycle d'enregistrement actuel sont conservées.

Remplacer

Les événements (ou parties d'événements) préexistants sont remplacés par la dernière prise.

Mode d'enregistrement MIDI

Ces options vous permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par dessus des conteneurs préexistants.

Nouveaux conteneurs

Les conteneurs préexistants sont conservés et le nouvel enregistrement est enregistré en tant que nouveau conteneur.

Fusion

Les événements préexistants dans le conteneur sont conservés et les événements nouvellement enregistrés sont ajoutés dans ce conteneur.

Remplacer

Les événements préexistants dans le conteneur sont remplacés par le nouvel enregistrement.

Auto quantification pendant l'enregistrement

Permet d'activer la quantification automatique pendant l'enregistrement.

Mode d'enregistrement MIDI en boucle

Mix

Tout ce que vous enregistrez est ajouté à ce qui était déjà enregistré.

Remplacer

Toutes les données MIDI que vous avez enregistrées lors des précédents cycles sont remplacées dès que vous jouez une note MIDI ou envoyez un message MIDI.

Garder la précédente

Les cycles d'enregistrement précédents ne sont remplacés qu'à condition que le nouveau cycle soit complet.

Empilé

Chaque cycle d'enregistrement devient un conteneur MIDI distinct et la piste est divisée en couches, dont chacune correspond à un cycle. Les conteneurs sont empilés les uns au-dessus des autres, chacun sur une couche différente. À l'exception de la dernière, toutes les prises sont muettes.

Mix-empilé (Non muet)

Paramètre identique à Empilé, si ce n'est que les conteneurs ne sont pas muets.

Auto quantification pendant l'enregistrement

Permet d'activer la quantification automatique pendant l'enregistrement.

Enregistrement MIDI rétrospectif

Permet de capturer les notes MIDI que vous jouez en mode Stop ou pendant la lecture. Pour cela, il vous faut activer l'option **Enregistrement rétrospectif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement—MIDI**).

Configuration du métronome

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du métronome**.

Activer le métronome

Permet d'activer/désactiver le clic du métronome.

Réglages de Synchronisation du projet

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Réglages de Synchronisation du projet**.

Activer la synchronisation externe

Permet de configurer Cubase pour la synchronisation externe.

LIENS ASSOCIÉS

[Délimiteurs gauche et droit](#) à la page 164

[Punch In et Punch Out](#) à la page 169

[Modes d'enregistrement](#) à la page 180

[Modes d'enregistrement audio](#) à la page 185

[Modes d'enregistrement MIDI](#) à la page 192

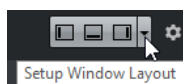
[Activer l'Enregistrement MIDI rétrospectif](#) à la page 193

[Clic du métronome](#) à la page 169

Transport

Le **Transport** présente toutes les fonctions de transport dans une zone intégrée fixe de la fenêtre **Projet**.

- Pour activer le transport, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et activez **Transport**.



- Pour afficher tous les éléments de transport, faites un clic droit dans une zone vide du transport et sélectionnez **Tout afficher**.
- Pour afficher toutes les commandes d'une section, cliquez sur les points situés à droite de la section et faites-les glisser tout à droite. Pour masquer à nouveau les commandes, faites-les glisser vers la gauche.



LIENS ASSOCIÉS

[Transport](#) à la page 36

Sections de Transport

La palette **Transport** comprend différentes sections que vous pouvez afficher ou masquer en activant les options correspondantes dans le menu contextuel.



- Pour activer le **Transport**, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et activez **Transport**.



- Pour afficher/masquer des outils, ouvrez le menu contextuel de **Transport** en faisant un clic droit dans une zone vide du **Transport**, puis activez les outils que vous souhaitez afficher. Pour afficher tous les outils, sélectionnez **Tout afficher**.

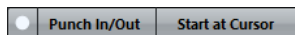
Voici les options disponibles :

Contraindre la compensation du délai



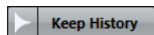
Permet de réduire les effets de latence de la compensation du délai.

Modes d'enregistrement



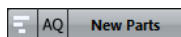
Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous cliquez sur **Enregistrement** pendant qu'un enregistrement audio ou MIDI est déjà en cours.

Modes d'enregistrement audio



Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par-dessus des événements audio.

Modes d'enregistrement MIDI



Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par-dessus des conteneurs MIDI.

Diviseur gauche



Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

Vumètre de performance système



Permet de consulter les vumètres du temps ASIO utilisé et du taux de transfert du disque dur.

Délimiteurs



Permet de caler le curseur de projet sur la position du délimiteur gauche ou du délimiteur droit et de définir les positions de ces délimiteurs en valeurs numériques.

Points de punch



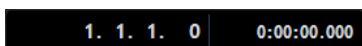
Permet d'activer/désactiver le **Punch In** et le **Punch Out**. Ces points correspondent aux positions de commencement et de fin de l'enregistrement.

Transport principal



Permet d'afficher les principales commandes de transport.

Affichages temps



Indique les options d'affichage temporel.

Pre-Roll et Post-Roll



Permet d'activer/désactiver le Pre-Roll et le Post-Roll et de définir leurs valeurs au format numérique.

Tempo et mesure



Permet d'activer/désactiver la piste Tempo et de définir le tempo et la première mesure en valeurs numériques.

Statut de la synchro externe



Permet d'activer/désactiver la synchronisation externe et d'ouvrir la boîte de dialogue **Réglages de Synchronisation du projet**.

Clic et précompte



Permet d'activer/désactiver le clic du métronome et le clic du métronome pendant le précompte.

Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils qui sont placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

Activité en entrée/sortie



Permet d'écouter les signaux d'entrée/sortie MIDI et les signaux d'entrée/sortie audio, et de contrôler le niveau de sortie.

Fenêtre contextuelle Transport

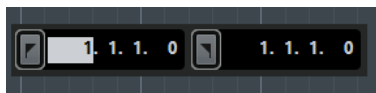
La fenêtre contextuelle **Transport** vous permet d'accéder à certaines commandes de transport quand la palette **Transport** et le **Transport** sont fermés.

Les raccourcis clavier par défaut suivants permettent d'ouvrir la fenêtre contextuelle **Transport** :

- **Entrer le délimiteur gauche**
Maj-L

- **Entrer le délimiteur droit**
Maj-R
- **Entrer la position du curseur de projet**
Maj-P
- **Entrer le tempo**
Maj-T
- **Entrer la mesure**
Maj-C
- **Aller au délimiteur gauche**
Num1
- **Aller au délimiteur droit**
Num2

Quand vous utilisez un raccourci clavier spécifique, la section correspondante de la fenêtre contextuelle **Transport** apparaît :



Fenêtre contextuelle Transport pour le placement du **Délimiteur** gauche.

À NOTER

Pour fermer la fenêtre contextuelle **Transport**, appuyez sur **Échap**.

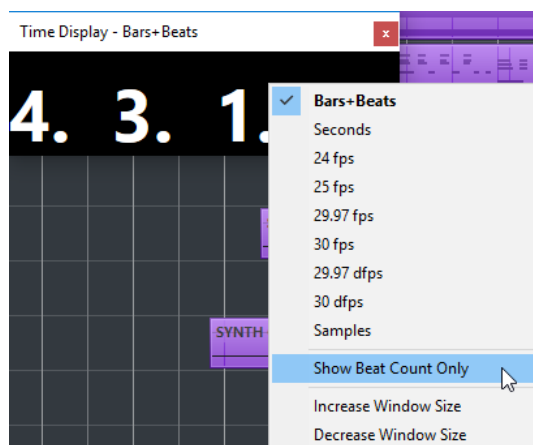
Fenêtre Affichage temps

La fenêtre **Affichage temps** vous permet d'afficher la position temporelle actuelle dans une fenêtre séparée. Vous pouvez modifier sa taille et définir le format de temps que vous souhaitez voir.

- Pour afficher la fenêtre **Affichage temps**, sélectionnez **Studio > Plus d'options > Affichage temps**.



- Vous pouvez configurer le format de temps en faisant un clic droit sur la fenêtre et en sélectionnant une option dans le menu contextuel.
L'option **Afficher uniquement le nombre de temps** vous permet d'afficher le nombre de temps. Cette option vous sera utile si vous souhaitez vous servir de la fenêtre **Affichage temps** en tant que métronome visuel.



- Pour redimensionner la fenêtre en fonction de la taille des valeurs affichées, double-cliquez sur la fenêtre. Pour redimensionner progressivement la taille des valeurs affichées, vous pouvez également faire un clic droit et sélectionner **Augmenter la taille de la fenêtre** ou **Réduire la taille de la fenêtre** dans le menu contextuel.
- Pour définir la transparence de la fenêtre, réglez le curseur **Fenêtres transparentes** dans la boîte de dialogue **Configuration du studio** (page **Affichage temps**).

LIENS ASSOCIÉS

[Événements de mesure](#) à la page 603

Délimiteurs gauche et droit

Les délimiteurs gauche et droit sont des marqueurs que vous pouvez utiliser pour définir les limites de la lecture en boucle, ainsi que les positions de Punch In et de Punch Out. Les délimiteurs gauche et droit apparaissent dans la fenêtre **Projet**, mais également dans les éditeurs.

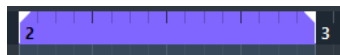


Les délimiteurs sont représentés par des crochets sur la règle. La zone comprise entre les délimiteurs gauche et droit est l'intervalle entre les délimiteurs. L'intervalle entre les délimiteurs apparaît en surbrillance sur la règle et dans l'affichage d'événements.

À NOTER

L'affichage d'événements dans les éditeurs MIDI n'apparaît en surbrillance que quand l'option **Afficher cadres des conteneurs** est désactivée.

- Pour activer/désactiver le mode Boucle, cliquez dans l'intervalle entre les délimiteurs gauche et droit dans la partie supérieure de la règle.



- **À NOTER**

Quand le mode Boucle est activé et le délimiteur droit est placé avant le délimiteur gauche, l'intervalle entre les délimiteurs est sauté pendant la lecture.



LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement en boucle](#) à la page 180

[Barre d'outils](#) à la page 499

Définir l'intervalle entre les délimiteurs

Il existe plusieurs façons de définir l'intervalle compris entre les délimiteurs.

Pour ce faire, procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez dans la partie supérieure de la règle et faites glisser le pointeur vers la droite.
- Sélectionnez un intervalle ou un événement, puis sélectionnez **Transport > Délimiteurs > Caler les délimiteurs sur l'intervalle de sélection**.
- Double-cliquez sur un marqueur de boucle.
- Appuyez sur **P**.

Pour déplacer l'intervalle compris entre les délimiteurs, procédez comme suit :

- Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite dans la partie supérieure de la règle.

Pour créer un nouvel intervalle entre délimiteurs, procédez comme suit :

- Appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt** et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite dans la partie supérieure de la règle.

Pour que les deux délimiteurs se calent sur les positions de calage les plus proches, procédez comme suit :

- Appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt** et cliquez à la position souhaitée dans la partie supérieure de la règle.

Définir les positions des délimiteurs

Il existe plusieurs façons de définir les positions des délimiteurs.

Pour définir les positions des délimiteurs, procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser la poignée gauche dans la partie supérieure de la règle.
- Faites glisser la poignée droite dans la partie supérieure de la règle.
- Appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez à la position souhaitée dans la partie supérieure de la règle pour placer le délimiteur gauche.
- Appuyez sur **Alt** et cliquez à la position souhaitée dans la règle pour placer le délimiteur droit.
- Définissez la valeur **Position du délimiteur gauche/droit** dans la palette **Transport**.

Pour placer un délimiteur à la position du curseur de projet, procédez de l'une des manières suivantes :

- Appuyez sur **Ctrl/Cmd**, puis sur **1** sur le pavé numérique pour placer le délimiteur gauche.
- Appuyez sur **Ctrl/Cmd**, puis sur **2** sur le pavé numérique pour placer le délimiteur droit.
- Appuyez sur **Alt** et cliquez sur **Aller à la position du délimiteur gauche/droit** dans la palette **Transport**.

Placement du curseur du projet

Il existe plusieurs moyens de définir la position du curseur de projet, c'est-à-dire de se caler sur des positions temporelles spécifiques dans la fenêtre **Projet**.

- En utilisant les principales fonctions de transport.
- En maintenant les touches **Maj-Alt** enfoncées et en cliquant dans l'affichage des événements.
- En cliquant dans la partie inférieure de la règle ou en la faisant glisser.
- En utilisant les fonctions du sous-menu **Définir la position du curseur de projet**, dans le menu **Transport**.
- En cliquant dans une section vide de l'affichage d'événements.

À NOTER

Pour ce faire, vous devez activer l'option **Se caler après un clic sur un espace vide** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport**).

- En utilisant les délimiteurs.

À NOTER

Vous pouvez utiliser **Num1** pour placer le curseur de projet sur le délimiteur gauche et **Num2** pour placer le curseur de projet sur le délimiteur droit.

- En utilisant les marqueurs.
- Cubase Elements uniquement : En utilisant les fonctions de l'arrangeur.
- En utilisant les raccourcis clavier.

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de la palette Transport](#) à la page 154

[Règle](#) à la page 34

[Menu Transport](#) à la page 156

[Transport](#) à la page 703

[Délimiteurs gauche et droit](#) à la page 164

[Marqueurs](#) à la page 237

[Piste Arrangeur \(Cubase Elements uniquement\)](#) à la page 227

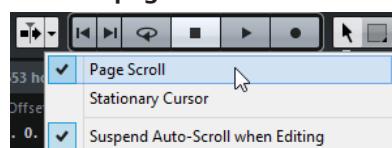
[Raccourcis clavier](#) à la page 652

Défilement automatique

Le **Défilement automatique** permet de faire en sorte que le curseur de projet reste visible en permanence dans la fenêtre pendant la lecture.

Quand vous activez le **Défilement automatique** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** ou dans l'un des éditeurs, vous pouvez sélectionner l'un des modes suivants dans le menu local **Changer de paramètres de défilement automatique** :

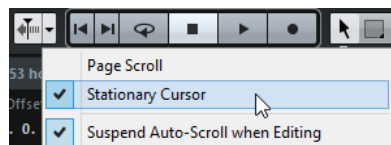
Défilement de page



Le curseur de projet se déplace de la gauche vers la droite de la fenêtre. Quand le curseur de projet atteint le côté droit de la fenêtre, la règle et le curseur de projet

recommencent le défilement à partir du côté gauche de la fenêtre. Ce fonctionnement est comparable à un livre dont on tournerait les pages.

Curseur stationnaire



Le curseur de projet reste au milieu de la fenêtre et la règle défile continuellement vers la gauche.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils](#) à la page 29

Suspendre défilement automatique lors de l'édition

Si vous ne souhaitez pas que l'affichage de la fenêtre **Projet** change lors des éditions effectuées pendant la lecture, activez **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

L'option **Suspendre défilement automatique lors de l'édition** est disponible dans le menu local **Changer de paramètres de défilement automatique** à droite du bouton **Défilement automatique**.

Quand cette option est activée, le défilement automatique est suspendu dès que vous cliquez dans l'affichage d'événements pendant la lecture, et ce jusqu'à ce que la lecture s'arrête ou que vous cliquiez à nouveau sur **Défilement automatique**.

Quand cette option est activée, le bouton **Défilement automatique** change de couleur.

Formats temps

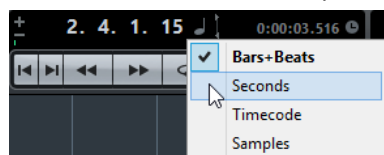
Vous pouvez définir plusieurs formats de temps.

Sélection du format de temps primaire

Dans la palette **Transport**, vous pouvez sélectionner le format de temps primaire. Ce format d'affichage global est utilisé dans toutes les règles et tous les affichages de position du programme, sauf pour les pistes Règle.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section de transport principale de la palette **Transport**, cliquez sur **Sélectionner format de temps primaire**.
2. Sélectionnez un format temporel dans le menu local.



Vous pouvez également sélectionner **Projet > Configuration du projet > Format d'affichage** et sélectionner le format de temps primaire.

RÉSULTAT

Le format de temps de la palette **Transport**, ainsi que toutes les règles et tous les affichages de position s'actualisent.

Affichages temps différents (Cubase Elements uniquement)

Il est possible d'afficher les données temporelles dans des formats différents de celui de l'affichage global.

Pour sélectionner un affichage temps différent, procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la règle de la fenêtre du **Projet** ou d'un autre éditeur, cliquez sur le bouton de flèche situé sur la droite de la règle.
- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Règle** pour ajouter une piste Règle et faites un clic droit sur la règle.
- Dans la section **Transport principal** de la palette **Transport**, cliquez sur **Sélectionner format de temps secondaire**.

LIENS ASSOCIÉS

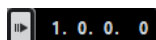
[Règle](#) à la page 34

[Piste Règle](#) à la page 112

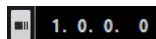
Pre-Roll et Post-Roll

Le Pre-Roll et le Post-Roll peuvent être activés à l'aide des boutons correspondants de la section **Pre-Roll et Post-Roll** de la palette **Transport** ou en sélectionnant **Transport > Pre-Roll et Post-Roll > Utiliser Pre-Roll/Utiliser Post-Roll**.

- En définissant une valeur de Pre-Roll, vous faites en sorte que Cubase laisse s'écouler une courte durée avant que commence la lecture quand vous l'activez.



- En définissant une valeur de Post-Roll, vous faites en sorte que Cubase continue la lecture pendant une courte durée après le Punch Out automatique.



À NOTER

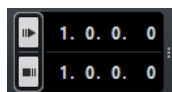
Pour que cela fonctionne, le **Punch Out** doit être activé dans la palette **Transport**, de même que l'option **Arrêt après Punch-Out automatique** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement**).

Utilisation du Pre-roll et du Post-roll

CONDITION PRÉALABLE

PROCÉDER AINSI

1. Réglez les délimiteurs là où vous voulez commencer et arrêter l'enregistrement.
2. Dans la palette **Transport**, activez **Punch-In** et **Punch-Out**.
3. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Enregistrement**.
4. Activez **Arrêt après Punch-Out automatique**.
5. Dans la palette **Transport**, activez **Pre-Roll** et **Post-Roll**.



6. Dans les champs **Valeur Pre-Roll** et **Valeur Post-Roll**, saisissez les valeurs de Pre-Roll et de Post-Roll.

7. Activez **Enregistrer**.

RÉSULTAT

Le curseur de projet recule de la durée définie par la valeur de Pre-Roll et la lecture démarre. Lorsque le curseur atteint le délimiteur gauche, l'enregistrement est automatiquement activé. Quand le curseur atteint le délimiteur droit, l'enregistrement est désactivé mais la lecture continue pendant la durée définie par la valeur Post-Roll avant de s'arrêter.

Punch In et Punch Out

Les points de Punch In et de Punch Out sont deux marqueurs que vous pouvez utiliser pour l'enregistrement en Punch In/Punch Out. La position de Punch In détermine la position à laquelle commence l'enregistrement et la position de Punch Out celle à laquelle l'enregistrement s'arrête.

Vous pouvez activer le Punch In et la Punch Out en activant les boutons correspondants dans la palette **Transport**.

La position de Punch In est verrouillée sur la position du délimiteur gauche et la position de Punch Out sur la position du délimiteur droit.

LIENS ASSOCIÉS

[Activation automatique de l'enregistrement](#) à la page 179

[Arrêter l'enregistrement](#) à la page 179

Clic du métronome

Vous pouvez utiliser le métronome comme référence temporelle pour jouer et vous enregistrer. Les deux paramètres qui contrôlent le métronome sont le tempo du projet et la mesure configurée dans la palette **Transport**.

- Pour activer le clic du métronome, activez **Activer clic du métronome** dans la palette **Transport**.
Vous pouvez également sélectionner **Transport > Activer le métronome** ou utiliser le raccourci clavier correspondant.
- Pour activer ou désactiver le clic du métronome pendant la lecture, l'enregistrement ou le précompte, sélectionnez **Transport > Configuration du métronome** et ouvrez la page **Général**.
- Pour configurer les sons du clic du métronome, sélectionnez **Transport > Configuration du métronome** et ouvrez la page **Sons de clic**.

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de la palette Transport](#) à la page 154

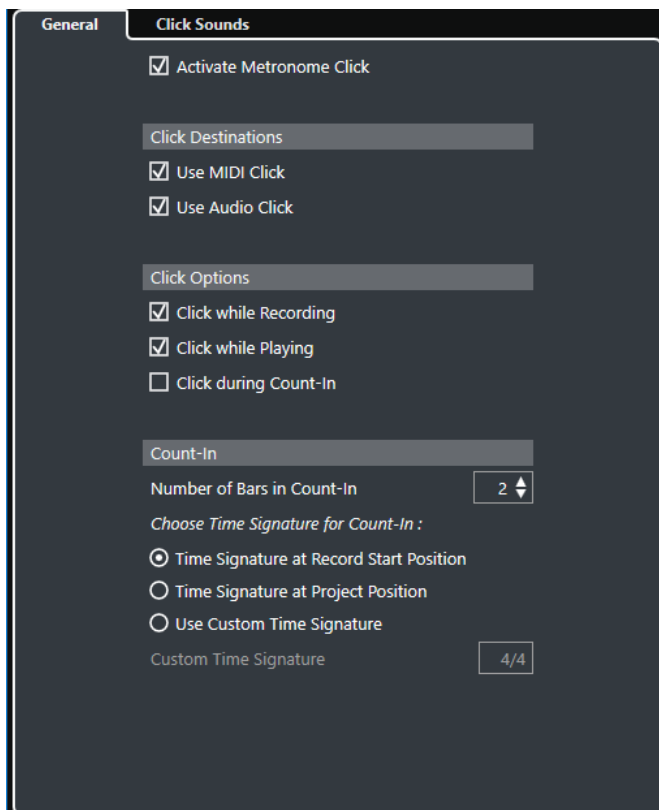
[Modes de tempo du projet](#) à la page 596

Configuration du métronome

Vous pouvez paramétrer le métronome dans la boîte de dialogue **Configuration du métronome**.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du métronome**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Transport > Configuration du métronome**.
- Dans la palette **Transport**, ouvrez la section **Clic et précompte** et cliquez sur **Ouvrir la configuration du métronome**.



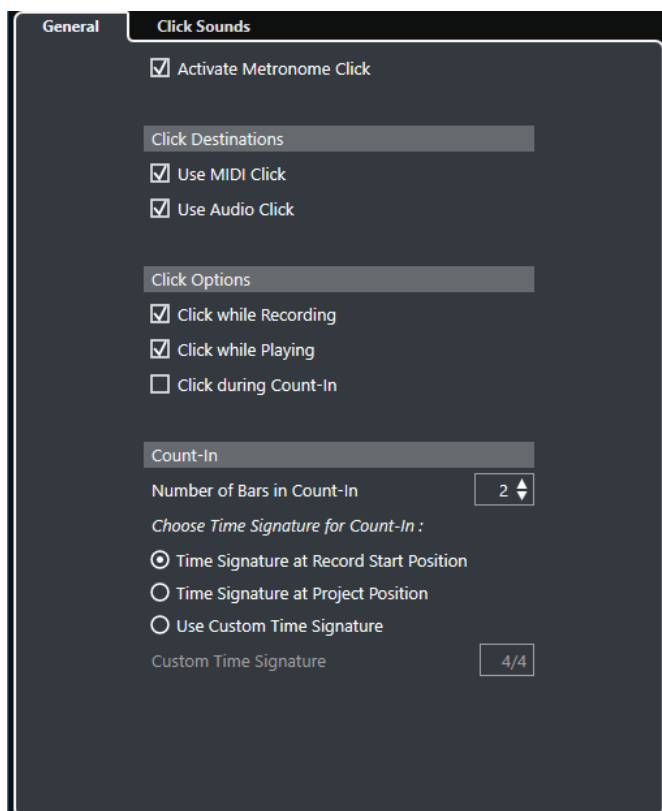
LIENS ASSOCIÉS

[Page Général](#) à la page 171

[Page Sons de clic](#) à la page 172

Page Général

La page **Général** vous permet de configurer les paramètres de base du métronome.



Dans la section du haut, voici les options que vous pouvez trouver :

Activer clic du métronome

Permet d'activer/désactiver le clic du métronome.

Voici les options disponibles dans la section **Destinations du clic** :

Utiliser le Clic MIDI

Permet d'activer un clic MIDI pour le métronome.

Utiliser le clic audio

Permet d'activer un clic audio pour le métronome. Celui-ci sera émis via l'interface audio.

Voici les options disponibles dans la section **Options du clic** :

Clic pendant l'enregistrement

Permet d'activer le métronome pendant l'enregistrement.

Clic pendant la lecture

Permet d'activer le métronome pendant la lecture.

Clic pendant le précompte

Permet d'activer un précompte musical qui est joué lorsque vous démarrez l'enregistrement en mode Stop.

Dans la section **Précompte**, voici les options que vous pouvez trouver :

- **Nombre de mesures de précompte**

Cette option détermine le nombre de mesures jouées par le métronome avant que commence l'enregistrement.

- **Mesure à la position de début d'enregistrement**

Lorsque cette option est activée, le précompte utilise automatiquement la mesure et le tempo définis à la position où l'enregistrement démarre.

- **Mesure à la position du projet**

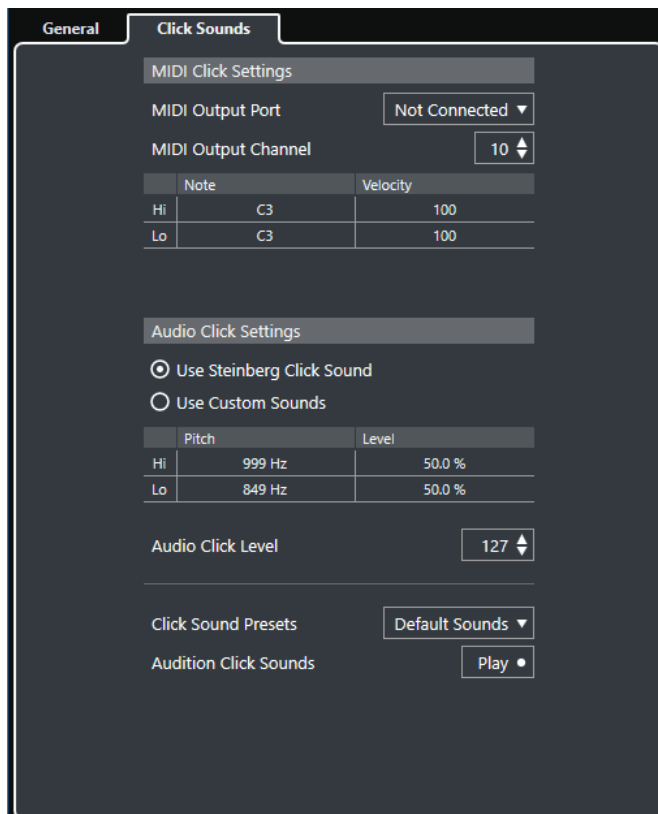
Activez cette option pour que le précompte suive la mesure configurée à la position du projet.

- **Utiliser une mesure personnalisée**

Cette option permet de définir une mesure pour le précompte. Dans ce mode, les changements de mesure dans le projet n'affectent pas le précompte.

Page Sons de clic

La page **Sons de clic** vous permet de configurer et d'écouter le clic MIDI et le clic audio. Vous pouvez utiliser le clic audio ou MIDI par défaut, en choisir un dans une liste de pré-réglages de sons d'usine ou assigner vos propres sons personnalisés.



La section **Paramètres du clic MIDI** vous permet de configurer le clic MIDI que vous entendez quand vous activez l'option **Clic MIDI** dans la section **Destinations du clic** de la page **Général**.

Port de sortie MIDI

Permet de sélectionner un port de sortie MIDI pour le clic MIDI. Vous pouvez également sélectionner un instrument VST préalablement configuré dans la fenêtre **VST Instruments** (non compris dans Cubase LE).

Canal de sortie MIDI

Permet de sélectionner un canal de sortie MIDI pour le clic MIDI.

Note

Permet de définir le numéro de la note MIDI, c'est-à-dire sa hauteur (de Do-2 à Sol 8). Vous pouvez définir le numéro de note du premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et le numéro de note des autres temps dans les autres rangées.

Vélocité

Permet de définir la vélocité du son de clic MIDI. Vous pouvez définir la vélocité du premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et la vélocité des autres temps dans les autres rangées.

La section **Paramètres du clic audio** vous permet de configurer le clic audio que vous entendez quand vous activez l'option **Clic audio** dans la section **Destinations du clic** de la page **Général**.

Utiliser le son de clic Steinberg

Permet d'activer les sons par défaut du clic du métronome.

Hauteur de note

Permet de définir la hauteur des sons par défaut. Vous pouvez définir la hauteur du premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et la hauteur des autres temps dans les autres rangées.

Niveau

Permet de définir le niveau des sons par défaut. Vous pouvez définir le niveau du premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et le niveau des autres temps dans les autres rangées.

Utiliser des sons personnalisés

Permet d'activer les sons personnalisés du clic du métronome. Pour que cela fonctionne, vous devez sélectionner un fichier audio pour les sons personnalisés en cliquant dans la colonne **Son**.

Son

Permet de sélectionner un fichier audio pour les sons personnalisés. Sélectionnez un fichier audio pour le premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et pour les autres temps dans les autres rangées.

Niveau

Permet de définir le niveau des sons personnalisés. Vous pouvez définir le niveau du premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et le niveau des autres temps dans les autres rangées.

Niveau du clic audio

Permet de régler le niveau du clic audio.

Préréglages de sons de clic

Permet de charger l'un des préréglages de sons de clic. Ceux-ci prennent en charge jusqu'à quatre accents. Vous pouvez faire votre choix parmi des sons qui conviennent pour de nombreuses applications, mais vous pouvez également sélectionner le **Son de clic Steinberg**, qui est le son de clic par défaut de Cubase. Vous pouvez également créer vos propres préréglages et les enregistrer.

Audition des sons du clic

Cliquez sur **Lecture** pour écouter les sons de clic activés.

Configurer un son de clic audio personnalisé

CONDITION PRÉALABLE

Dans la boîte de dialogue **Configuration du métronome**, à la page **Général**, l'option **Activer le métronome** est activée. Dans la section **Destinations du clic**, l'option **Utiliser le clic audio** est activée.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la page **Sons de clic** puis, dans la section **Paramètres du clic audio**, activez l'option **Utiliser des sons personnalisés**.
2. Dans la colonne **Son**, cliquez sur la première rangée.
3. Dans le sélecteur de fichier, accédez au fichier audio que vous souhaitez utiliser en tant que son personnalisé pour le premier temps, puis sélectionnez-le.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.
5. Cliquez sur les autres rangées pour sélectionner les fichiers audio des autres temps.
6. Définissez le niveau du son en cliquant sur les rangées correspondantes dans la colonne **Niveau du clic audio** et définissez la valeur souhaitée.
7. Facultatif : Cliquez sur **Lecture** pour écouter les sons personnalisés.

RÉSULTAT

Le métronome utilise les sons personnalisés définis pour le clic audio.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez le menu local **Préréglages de sons de clic** et enregistrez vos sons personnalisés dans un préréglage.

Suivi

Le suivi est une fonction qui fait en sorte que le son des instruments MIDI se paramètre correctement quand vous placez le curseur à un autre endroit du projet pour lancer la lecture à partir de cette position. Le programme transmet plusieurs messages MIDI à vos instruments chaque fois que vous placez le curseur à un nouvel endroit du projet, de sorte que les messages Program Change et de contrôleur (tels que le volume MIDI, par exemple) soient correctement pris en compte à la nouvelle position par tous les périphériques MIDI.

EXEMPLE

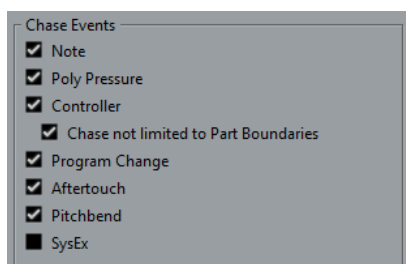
Un événement Program Change est inséré au début d'une piste MIDI. Cet événement sert à sélectionner un son de piano sur votre synthétiseur.

Au début du premier refrain, un autre événement de Program Change déclenche un son de cordes sur ce même synthé.

Lorsque vous lisez le morceau, il commence avec le son de piano, puis passe au son de cordes. Au milieu du refrain, vous arrêtez la lecture et revenez à un point situé entre le début et le second Program Change. Le synthé joue toujours le son de cordes, bien que sur cette section, il soit censé jouer un son de piano.

La fonction **Suivi** permet de remédier à ce problème. Si le suivi est configuré pour des événements Program Change, Cubase suit la musique depuis le début, détecte le premier message Program Change et le transmet à votre synthé afin de le configurer sur le bon son.

Cette fonction peut s'appliquer à d'autres types d'événements. Dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**), la configuration du paramètre **Suivre évt.s.** détermine quels types d'événements sont suivis lorsque vous changez de position et démarrez la lecture.



LIENS ASSOCIÉS

[Suivre évts. à la page 696](#)

Clavier à l'écran

Le **Clavier à l'écran** vous permet de jouer et d'enregistrer en MIDI en utilisant le clavier de l'ordinateur ou la souris. Ce clavier vous sera utile si vous ne disposez pas d'un instrument MIDI externe et que vous ne souhaitez pas dessiner d'événements avec l'outil **Crayon**.

Quand le **Clavier à l'écran** est affiché, les commandes clavier habituelles sont bloquées car elles sont réservées au **Clavier à l'écran**. Les seules exceptions sont les suivantes :

- Enregistrer : **Ctrl/Cmd-S**
- Démarrer/Arrêter l'enregistrement : **Num ***
- Démarrer/Arrêter la lecture : **Espace**
- Aller au délimiteur gauche : **Num 1**
- Supprimer : **Supprimer** ou **Retour arrière**
- Boucle marche/arrêt : **Num /**
- Afficher/Masquer la palette Transport : **F2**
- Afficher/Masquer le Clavier à l'écran : **Alt-K**

Enregistrement MIDI avec le clavier à l'écran

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez sélectionné un piste MIDI ou d'Instrument et activé l'option **Activer l'enregistrement**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Clavier à l'écran**.
2. Activez **Enregistrer**.
3. Créez quelques notes en procédant au choix d'une des manières suivantes :
 - Cliquez sur les touches du **Clavier à l'écran**.
 - Appuyez sur les touches correspondantes sur le clavier de votre ordinateur.

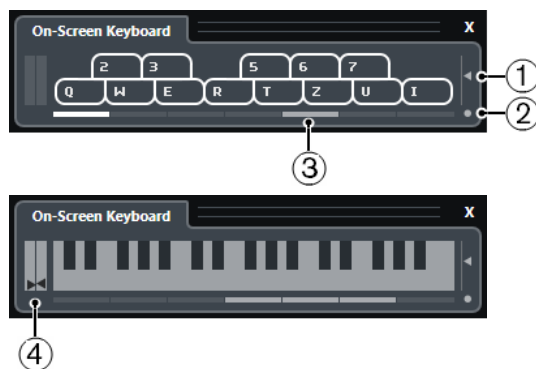
À NOTER

Appuyez sur plusieurs touches à la fois pour créer des contenus polyphoniques. Notez que le nombre de notes maximum pouvant être jouées simultanément varie en fonction du système d'exploitation et de la configuration de votre matériel.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Fermez le **Clavier à l'écran** pour que tous les raccourcis clavier soient à nouveau disponibles.

Options du Clavier à l'écran



1 **Vélocité de note**

Ce curseur permet de définir le volume du **Clavier à l'écran**. Pour ce faire, vous pouvez également utiliser la touche **Flèche montante** ou la touche **Flèche descendante**.

2 **Changer le type de clavier à l'écran**

Ce bouton permet d'alternier entre le mode clavier d'ordinateur et le mode clavier de piano.

En mode clavier d'ordinateur, vous pouvez utiliser les deux rangées de touches qui sont affichées sur le **Clavier à l'écran** pour jouer des notes.

Le clavier de piano bénéficie d'un plus grand nombre de touches. Il vous permet de jouer plus d'une voix à la fois. Pour ce faire, vous pouvez également utiliser la touche **Tabulation**.

3 **Décalage d'octave**

Ces boutons vous permettent de changer l'intervalle du clavier par octaves. Vous disposez de sept octaves au complet. Pour ce faire, vous pouvez également utiliser la touche **Flèche gauche** ou la touche **Flèche droite**.

4 **Curseurs Pitchbend/Modulation**

Ces curseurs sont uniquement disponibles en mode clavier de piano. Le curseur de gauche correspond aux modifications du Pitchbend, celui de droite aux modifications de la modulation. Pour créer une modulation, cliquez sur une touche et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas. Pour le Pitchbend, faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite.

Enregistrement

Dans Cubase, vous pouvez enregistrer en audio et en MIDI.

Procédez au préalable aux préparations suivantes :

- Installez, connectez et étalonnez votre interface audio.
- Ouvrez un projet et configurez les paramètres du projet en fonction de ses caractéristiques.
Les paramètres de configuration du projet déterminent le format d'enregistrement, la fréquence d'échantillonnage, la durée du projet, etc. et affectent les enregistrements audio que vous ferez lors de l'élaboration du projet.
- Si vous souhaitez enregistrer en MIDI, installez et connectez votre matériel MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration audio](#) à la page 10

[Configuration MIDI](#) à la page 17

Méthodes d'enregistrement de base

Les méthodes d'enregistrement de base fonctionnent pour les enregistrements audio et MIDI.

Activer l'enregistrement sur les pistes

Pour pouvoir enregistrer, vous devez activer pour l'enregistrement les pistes sur lesquelles vous souhaitez enregistrer.

- Pour activer une piste pour l'enregistrement, activez **Activer l'enregistrement** dans la liste des pistes, dans l'Inspecteur ou dans la MixConsole.
- Pour activer toutes les pistes pour l'enregistrement, assignez un raccourci clavier à la fonction **Activer l'enregistrement pour toutes les pistes Audio** dans la catégorie **Console de voies** de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier** et utilisez-le.
- Pour que les pistes Audio ou MIDI s'activent pour l'enregistrement quand vous les sélectionnez, activez l'option **Activer l'enregistrement pour les pistes Audio sélectionnées** ou l'option **Activer l'enregistrement pour les pistes MIDI sélectionnées** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Projet et MixConsole**).

À NOTER

Le nombre exact de pistes Audio que vous pouvez enregistrer simultanément dépend de la puissance de votre ordinateur et des performances de votre disque dur. Activez l'option **Afficher message d'alerte en cas d'interruptions audio** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**) pour faire en sorte qu'un message d'avertissement s'affiche dès que le témoin de Surcharge du CPU s'allume pendant l'enregistrement.

LIENS ASSOCIÉS

[Édition - Projet et MixConsole](#) à la page 688

[VST](#) à la page 705

Activation de l'enregistrement

Vous pouvez activer l'enregistrement de façon manuelle ou automatique.

Activation manuelle de l'enregistrement

- Pour activer l'enregistrement, cliquez sur **Enregistrement** de la palette **Transport** ou de la barre d'outils. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier correspondant, par défaut **Num-***.

L'enregistrement démarre à partir de la position actuelle du curseur.

À NOTER

Quand vous lancez l'enregistrement à partir du mode **Stop**, vous pouvez faire démarrer l'enregistrement à partir du délimiteur gauche en activant l'option **Démarrer l'enregistrement au délimiteur gauche/position de Punch In** dans le menu **Transport**. Le précompte du métronome sera appliqué.

Activation automatique de l'enregistrement

Cubase peut passer automatiquement de la lecture à l'enregistrement à une position donnée. Vous pouvez ainsi remplacer une partie sur un enregistrement, tout en écoutant ce qui a déjà été enregistré jusqu'à l'endroit où vous souhaitez réenregistrer.

PROCÉDER AINSI

1. Placez le délimiteur gauche sur la position à laquelle vous voulez que l'enregistrement commence.
 2. Dans la palette **Transport**, activez **Punch-In**.
 3. Activez la lecture à partir d'une position située avant le délimiteur gauche.
-

RÉSULTAT

Dès que le curseur de projet atteint le délimiteur gauche, l'enregistrement est automatiquement activé.

LIENS ASSOCIÉS

[Punch In et Punch Out](#) à la page 169

Arrêter l'enregistrement

- Pour arrêter l'enregistrement et la lecture, cliquez sur **Stop** dans la palette **Transport** ou servez-vous du raccourci clavier correspondant, qui est par défaut **Num-0**.
- Pour arrêter l'enregistrement et continuer la lecture, cliquez sur **Enregistrement** ou servez-vous du raccourci clavier correspondant, qui est par défaut **Num-***.
- Pour que l'enregistrement s'arrête automatiquement quand le curseur de projet atteint le point de Punch Out et que la lecture continue, activez **Punch Out** dans la palette **Transport**.

LIENS ASSOCIÉS

[Punch In et Punch Out](#) à la page 169

Enregistrement en boucle

Vous pouvez enregistrer en boucle, c'est-à-dire enregistrer une section sélectionnée de façon répétée et sans interruption.

CONDITION PRÉALABLE

Une boucle a été définie à l'aide des délimiteurs gauche et droit.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Boucler** dans la palette **Transport** pour activer le mode Boucle.
 2. Activez l'enregistrement à partir du délimiteur gauche, avant la boucle ou dedans.
Dès que le curseur de projet atteint le délimiteur droit, il revient au délimiteur gauche et enregistre un nouveau passage.
-

RÉSULTAT

Les résultats obtenus avec l'enregistrement en boucle dépendent du mode d'enregistrement sélectionné. Ils changent également en fonction du signal enregistré : audio ou MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Délimiteurs gauche et droit](#) à la page 164

[Enregistrement MIDI](#) à la page 190

[Enregistrement audio](#) à la page 185

Modes d'enregistrement

Les **Modes d'enregistrement** déterminent comment le logiciel réagit quand vous cliquez sur **Enregistrement** alors qu'un enregistrement audio ou MIDI est déjà en cours.

- Pour accéder aux modes d'enregistrement, sélectionnez **Transport > Modes d'enregistrement**.
Vous pouvez également accéder aux **Modes d'enregistrement** en cliquant dans la partie supérieure de la section **Mode Enreg.** de la palette **Transport**.

Punch In/Out

Dans ce mode, l'enregistrement s'arrête.

Re-Record

Dans ce mode, l'enregistrement est réinitialisé, les événements sont supprimés et l'enregistrement redémarre exactement à partir du même endroit.

Démarrer l'enregistrement au curseur

Dans ce mode, l'enregistrement démarre à l'emplacement du curseur.

Démarrer l'enregistrement au délimiteur gauche/position de Punch In

Dans ce mode, l'enregistrement démarre à partir du délimiteur gauche.

LIENS ASSOCIÉS

[Menu Transport](#) à la page 156

[Sections de la palette Transport](#) à la page 154

Re-Recording

PROCÉDER AINSI

1. Activez **Transport > Modes d'enregistrement > Re-Record**.
2. Lancez l'enregistrement.

3. Appuyez à nouveau sur **Enregistrement** afin de redémarrer l'enregistrement.
-

RÉSULTAT

Le curseur de projet revient à la position de début de l'enregistrement et l'enregistrement recommence.

À NOTER

Les enregistrements antérieurs sont supprimés du projet et ne peuvent pas être récupérés à l'aide de la fonction **Annuler**. Ils sont néanmoins conservés dans la **bibliothèque**.

Monitoring

Dans Cubase, le terme Monitoring signifie l'écoute du signal d'entrée soit en préparation, soit en cours d'enregistrement.

Il existe plusieurs moyens d'écouter en Monitoring.

- Via Cubase.
- En externe, en écoutant le signal avant qu'il n'entre dans Cubase.
- En utilisant l'ASIO Direct Monitoring.

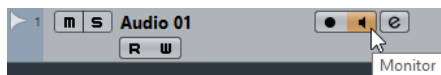
Il s'agit d'une combinaison des deux autres méthodes.

Monitoring via Cubase

Quand vous utilisez le Monitoring de Cubase, le signal d'entrée est mixé avec la lecture audio. Vous avez besoin pour cela d'une configuration d'interface audio bénéficiant d'une faible latence.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, activez **Monitor**.



2. Dans la **MixConsole**, réglez le niveau du Monitoring et le panoramique. Vous pouvez ajouter des effets et de l'égalisation au signal de Monitoring à partir de la voie de la piste. Si vous utilisez des plug-ins d'effet engendrant des retards importants, la fonction de compensation automatique du retard de Cubase fera augmenter la latence. Si cela pose problème, vous pouvez utiliser la fonction Contraindre compensation délai lors de l'enregistrement.
 3. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **VST**.
 4. Ouvrez le menu local **Monitoring automatique** et sélectionnez un mode Moniteur.
-

RÉSULTAT

Le signal écouté sera retardé de la valeur de latence, laquelle dépend de votre interface audio et de vos pilotes. Vous pouvez consulter la latence de votre interface audio dans la boîte de dialogue **Configuration du studio** (page **Système audio VST**).

LIENS ASSOCIÉS

[VST](#) à la page 705

Monitoring externe

Le Monitoring externe permet d'écouter le signal d'entrée avant qu'il soit transmis à Cubase. Vous avez besoin d'une console de mixage externe pour mixer la lecture audio avec le signal

d'entrée. La valeur de latence de la configuration de l'interface audio n'affecte pas le signal de Monitoring. Lorsque vous utilisez le Monitoring externe, vous ne pouvez pas contrôler le niveau du signal de Monitoring depuis Cubase, ni ajouter des effets VST ou de l'égalisation au signal écouté.

PROCÉDER AINSI

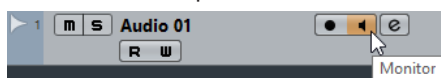
1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **VST**.
 2. Ouvrez le menu local **Monitoring automatique** et sélectionnez **Manuel**.
 3. Désactivez **Monitor** dans Cubase.
 4. Sur votre console de mixage ou dans l'application de mixage de votre interface audio, activez le mode **Thru** ou **Direct Thru** pour retransmettre le signal audio entrant en sortie.
-

ASIO Direct Monitoring

Si votre interface audio est compatible ASIO 2.0, elle prend peut-être en charge l'ASIO Direct Monitoring. Il se peut également que cette fonctionnalité soit disponible sur les interfaces audio utilisant des pilotes macOS. En mode ASIO Direct Monitoring, le Monitoring s'effectue à partir de l'interface audio, mais vous le contrôlez depuis Cubase. La valeur de latence de la configuration de carte audio n'affecte pas le signal écouté lors de l'utilisation de l'ASIO Direct Monitoring.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, activez **Monitor**.



2. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
3. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques** et activez **Monitoring direct**.

Si cette case est en gris, cela signifie que votre carte audio (ou son pilote actuel) n'est pas compatible ASIO Direct Monitoring. Consultez le fabricant de la carte audio pour en savoir plus.

4. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **VST**.
 5. Ouvrez le menu local **Monitoring automatique** et sélectionnez un mode Moniteur.
 6. Dans la **MixConsole**, réglez le niveau du Monitoring et le panoramique. Cela n'est pas possible sur toutes les interfaces audio.
-

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez écouter les niveaux d'entrée des pistes Audio, c'est-à-dire afficher les activités du vumètre du bus d'entrée sur les pistes Audio dont le Monitoring est activé et ainsi observer les niveaux d'entrée de vos pistes Audio quand vous travaillez dans la fenêtre **Projet**.

- Activez l'option **Envoyer activités vumètre du bus d'entrée vers piste Audio (Monitoring direct)** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Vumètres**).

Comme les pistes transmettent le signal du bus d'entrée, vous verrez le même signal aux deux endroits. Lorsque vous utilisez ce type de vumètre, les fonctions que vous appliquez à la piste Audio ne sont pas représentées sur ce vumètre.

LIENS ASSOCIÉS

[VST](#) à la page 705

Monitoring de pistes MIDI

Vous pouvez écouter en Monitoring tout ce que vous jouez et enregistrez via la sortie et le canal MIDI sélectionnés pour la piste MIDI.

CONDITION PRÉALABLE

Votre instrument MIDI est en mode Local Off.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **MIDI**.
2. Veillez à activer l'option **MIDI Thru actif**.
3. Dans la liste des pistes, activez **Monitor**.



RÉSULTAT

Le signal MIDI entrant est retransmis en sortie.

LIENS ASSOCIÉS

[MIDI](#) à la page 695

Spécificités de l'enregistrement audio

Préparatifs

Sélection d'un format de fichier d'enregistrement

Vous pouvez configurer le format des fichiers d'enregistrement, c'est-à-dire la fréquence d'échantillonnage, la résolution en bits et le type des nouveaux fichiers audio enregistrés.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Configuration du projet**.
2. Configurez la **Fréquence d'échantillonnage**, la **Résolution en bits** et le **Type de fichier d'enregistrement**.

IMPORTANT

La résolution en bits et le type de fichier peuvent être modifiés à tout moment, mais la fréquence d'échantillonnage d'un projet ne pourra plus être modifiée par la suite.

LIENS ASSOCIÉS

[Création de nouveaux projets](#) à la page 64

Définition du dossier d'enregistrement audio

À chaque projet Cubase correspond un dossier de projet qui contient un dossier **Audio**. Par défaut, c'est ici que sont mémorisés les fichiers audio enregistrés. Cependant, vous pouvez choisir pour chaque piste Audio, si nécessaire, des dossiers de sauvegarde indépendants.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez toutes les pistes auxquelles vous souhaitez assigner un même dossier d'enregistrement.

2. Faites un clic droit sur une des pistes afin d'ouvrir le menu contextuel.
 3. Sélectionnez **Définir le répertoire des enregistrements**.
 4. Dans le sélecteur de fichier, accédez au dossier que vous souhaitez utiliser en tant que dossier d'enregistrement ou créez un nouveau dossier en cliquant sur **Nouveau dossier**.
Si vous souhaitez disposer de dossiers séparés pour les différents types de sources audio (paroles, bruitages, musique, etc.), vous pouvez créer des sous-dossiers dans le dossier **Audio** du projet et répartir ainsi les différentes pistes dans différents sous-dossiers. De cette façon, tous les fichiers audio seront réunis au sein du dossier de projet, ce qui facilitera la gestion du projet.
-

Préparer la piste pour l'enregistrement

Créer une piste et définir la configuration de voie

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Audio**.
 2. Dans le champ **Nombre**, saisissez le nombre de pistes que vous souhaitez ajouter.
 3. Ouvrez le menu local **Configuration** et sélectionnez une configuration de voie.
 4. Facultatif : Saisissez un nom de piste.
 5. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste](#) à la page 114

RAM minimale requise pour l'enregistrement

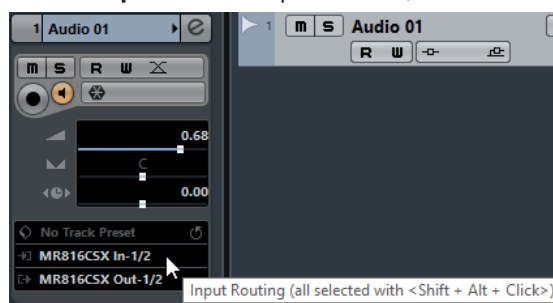
Chacune de ces pistes a besoin d'une certaine quantité de mémoire RAM. Par ailleurs, la mémoire utilisée augmente de paire avec la longueur de l'enregistrement. Pour chaque voie audio, 2,4 Mo de RAM sont nécessaires pour les paramètres de la MixConsole, etc. Plus l'enregistrement est long, la fréquence d'échantillonnage élevée et les pistes nombreuses, plus la mémoire est sollicitée. Veillez à prendre en compte les limitations de votre système d'exploitation en termes de RAM quand vous configurez votre projet pour l'enregistrement.

Sélectionner un bus d'entrée pour la piste

Avant de pouvoir enregistrer sur votre piste, il vous faut ajouter et configurer les bus d'entrée requis et définir le bus d'entrée que la piste enregistrera.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste Audio, ouvrez le menu local **Routage d'entrée**.



2. Sélectionner un bus d'entrée.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration des ports d'entrée et de sortie](#) à la page 16

[Configuration des bus audio](#) à la page 17

[Inspecteur des pistes Audio](#) à la page 81

Enregistrement audio

Vous pouvez enregistrer de l'audio en vous servant de la méthode d'enregistrement basique de votre choix.

Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, un fichier audio est créé dans le dossier **Audio** se trouvant dans le dossier de projet. Dans la Bibliothèque, un clip audio est créé pour le fichier audio et un événement audio jouant le clip entier apparaît dans la piste d'enregistrement. Enfin, une image de forme d'onde est calculée pour l'événement audio. Si l'enregistrement était très long, cela peut prendre un moment.

À NOTER

L'image de la forme d'onde est calculée et s'affiche au fur et à mesure de l'enregistrement. Ce calcul en temps réel consomme des ressources processeur. Si celui-ci est lent ou si votre projet le sollicite lourdement, désactivez l'option **Créer images audio lors de la lecture** sélectionnez dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement—Audio**).

LIENS ASSOCIÉS

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 178

[Enregistrement en boucle](#) à la page 180

Modes d'enregistrement audio

Le **Mode d'enregistrement audio** sélectionné détermine comment sont traités les enregistrements et les événements présents sur la piste sur laquelle vous enregistrez. Ce paramètre est utile car vous n'enregistrez pas toujours sur une piste vide. Il peut arriver que vous enregistriez par dessus des événements, en particulier si vous travaillez en mode Boucle.

- Pour accéder aux modes d'enregistrement, sélectionnez **Transport > Mode d'enregistrement audio**.

Vous pouvez également accéder aux **Modes d'enregistrement audio** en cliquant à droite du symbole audio de la section **Mode Enreg.** dans la palette **Transport**.

Garder historique

Les événements ou portions d'événements qui sont chevauchés par des données nouvellement enregistrées sont conservés.

Historique boucle + Remplacer

Les événements ou portions d'événements qui sont chevauchés par des données nouvellement enregistrées sont remplacés par ces données. Néanmoins, si vous enregistrez en mode Boucle, toutes les prises du cycle d'enregistrement en cours seront conservées.

Remplacer

Les événements ou portions d'événements présents qui sont chevauchés par des données nouvellement enregistrées sont remplacés par la dernière prise.

LIENS ASSOCIÉS

[Menu Transport](#) à la page 156

[Sections de la palette Transport](#) à la page 154

Enregistrement avec effets

Cubase permet d'ajouter des effets et/ou des égaliseurs directement pendant l'enregistrement. Pour ce faire, ajoutez des effets d'insert et/ou réglez l'égalisation sur la voie d'entrée de la MixConsole.

IMPORTANT

Si vous enregistrez avec des effets, ceux-ci feront partie intégrante du fichier audio. Vous ne pourrez plus modifier les paramètres des effets après l'enregistrement.

Si vous enregistrez du signal avec effets, pensez à utiliser le format 32 ou 64 bits à virgule flottante. Vous éviterez ainsi toute perte de résolution en bits, et donc tout risque d'écrapage à ce stade. En outre, la qualité du signal est parfaitement préservée. L'enregistrement en 16 ou 24 bits offre moins de marge de manœuvre et engendre des risques d'écrapage en cas de signal trop fort.

Annuler un enregistrement

Si vous n'êtes pas satisfait de ce que vous avez enregistré, vous pouvez le supprimer.

- Sélectionnez **Édition > Annuler**.

Les événements que vous venez d'enregistrer sont supprimés de la fenêtre **Projet** et les clips audio qui se trouvaient dans la Bibliothèque sont transférés dans la corbeille. Pour supprimer les fichiers audio enregistrés du disque dur, ouvrez la Bibliothèque, faites un clic droit sur l'icône de **Corbeille** et sélectionnez **Vider la corbeille**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Bibliothèque](#) à la page 372

Récupération des enregistrements audio

Cubase permet de récupérer les enregistrements audio dans deux situations : quand vous avez défini un temps de pré-enregistrement audio et appuyé trop tard sur **Enregistrement**, et quand l'ordinateur se bloque pendant l'enregistrement.

Définition d'un temps de pré-enregistrement audio

Vous pouvez récupérer jusqu'à une minute du signal audio entrant quand vous êtes en mode Stop ou pendant la lecture. En effet Cubase peut conserver le signal de l'entrée audio dans une mémoire tampon, même s'il n'est pas en enregistrement.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Enregistrement > Audio**.
2. Définissez une durée (jusqu'à 60 secondes) dans le champ **Secondes de pré-enregistrement audio**.
Le buffering de l'entrée audio est alors activé, ce qui rend possible le pré-enregistrement.
3. Vérifiez qu'une piste Audio est prête à enregistrer et reçoit le signal audio de la source de signal.
4. Après avoir joué le signal audio que vous désirez capturer (soit en mode Stop, soit pendant la lecture), cliquez sur **Enregistrer**.
5. Arrêtez l'enregistrement au bout de quelques secondes.
Un événement audio est créé, il commence à la position où se trouvait le curseur lorsque vous avez activé l'enregistrement. Si vous étiez en mode Stop et que le curseur se trouvait

au début du projet, il vous faudra peut-être déplacer l'événement vers la droite par la suite. Si vous étiez en train de lire un projet, vous pouvez le laisser là où il se trouve.

6. Sélectionnez l'outil **Sélectionner** et survolez la bordure inférieure gauche de l'événement avec le pointeur de manière à ce qu'il se change en double flèche. Ensuite, cliquez et faites-le glisser vers la gauche.

RÉSULTAT

L'événement est étendu et le signal audio que vous avez joué avant d'activer l'enregistrement est inséré. Si vous aviez joué pendant la lecture, les notes capturées seront situées exactement là où vous les aviez jouées par rapport au projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement - Audio](#) à la page 702

Récupération des enregistrements audio après une défaillance du système

Cubase permet de récupérer les enregistrements audio suite à une défaillance du système due à une coupure de courant ou à un autre problème.

Si votre ordinateur bloque alors que vous effectuiez un enregistrement, relancez le système et vérifiez le dossier d'enregistrement du projet. Par défaut, il s'agit du sous-dossier **Audio** qui se trouve dans le dossier de projet. Il doit contenir le fichier audio que vous avez enregistré entre le lancement de l'enregistrement et le moment du blocage de l'ordinateur.

À NOTER

- Cette fonction ne constitue pas une garantie absolue de Steinberg. Bien que le programme lui-même ait été amélioré dans le but de pouvoir récupérer les enregistrements audio après un arrêt inopiné du système, il est toujours possible qu'une telle panne, ou une coupure de courant, etc. ait endommagé un autre composant de l'ordinateur, ce qui rendrait impossible la sauvegarde ou la récupération des données.
- N'essayez pas de déclencher volontairement une telle situation dans le but de tester cette fonction. Bien que les processus du programme interne aient été améliorés pour faire face à de telles situations, Steinberg ne peut en aucun cas garantir que d'autres pièces de l'ordinateur ne seraient pas endommagées à leur tour.

Spécificités de l'enregistrement MIDI

Préparatifs

Les préparations décrites dans les sections suivantes concernent principalement les périphériques MIDI externes.

Instruments et canaux MIDI

La plupart des synthétiseurs MIDI peuvent jouer plusieurs sons en même temps, chacun sur un canal MIDI différent. Vous pouvez ainsi faire jouer plusieurs sons (basse, piano, etc.) par un même instrument.

Certains périphériques, tels que les expandeurs compatibles General MIDI, reçoivent toujours des données sur les 16 canaux MIDI. Si vous disposez d'un tel instrument, vous n'avez pas de configuration spécifique à effectuer.

Sur les autres instruments, il vous faut utiliser les commandes de la face avant pour définir plusieurs conteneurs, timbres ou autres, afin qu'ils reçoivent tous des données sur un canal MIDI distinct.

Pour de plus amples informations, reportez-vous au manuel fourni avec votre instrument.

Nommer les ports MIDI

Parfois les ports d'entrée et de sortie MIDI sont affichés avec des noms longs et compliqués. Dans Cubase, vous pouvez renommer vos ports MIDI afin de leur donner des noms plus descriptifs.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste **Périphériques**, sélectionnez **Configuration des ports MIDI**.
Les entrées/sorties MIDI disponibles sont listées. Sous Windows, le périphérique à choisir dépend de votre système.
3. Cliquez dans la colonne **Afficher comme** et saisissez un nouveau nom.
4. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Les nouveaux noms des ports apparaissent dans les menus locaux **Entrée MIDI** et **Routage de sortie**.

Définition de l'entrée MIDI

L'**Inspecteur** vous permet de définir l'entrée MIDI de la piste.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste à laquelle vous souhaitez assigner une entrée MIDI.
2. Dans la section située en haut de l'**Inspecteur**, ouvrez le menu local **Routage d'entrée** et sélectionnez une entrée.
Les entrées proposées dans ce menu dépendent du type de l'interface MIDI utilisée. Si vous maintenez enfoncée les touches **Maj-Alt**, toutes les pistes MIDI sélectionnées utiliseront l'entrée MIDI que vous choisissez.

À NOTER

Si vous sélectionnez l'option **All MIDI Inputs**, la piste recevra les données MIDI de toutes les entrées MIDI disponibles.

Définition du canal et de la sortie MIDI

Le canal et la sortie MIDI déterminent le routage des données MIDI enregistrées pendant la lecture. Ils sont également importants pour le Monitoring MIDI dans Cubase. Vous pouvez sélectionner le canal et la sortie dans la liste des pistes ou dans l'Inspecteur.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste à laquelle vous souhaitez assigner un canal et une sortie MIDI.
2. Dans la section située en haut de l'**Inspecteur**, ouvrez le menu local **Routage de sortie** et sélectionnez une sortie.
Les sorties proposées dans ce menu dépendent du type de l'interface MIDI utilisée. Si vous maintenez enfoncée les touches **Maj-Alt**, toutes les pistes MIDI sélectionnées utiliseront la sortie MIDI que vous choisissez.
3. Ouvrez le menu local **Canal** et sélectionnez un canal MIDI.

À NOTER

Si vous sélectionnez le canal MIDI **Tous**, les données MIDI seront routées sur les canaux utilisés par votre instrument MIDI.

Sélectionner un son

Vous pouvez sélectionner les sons à partir de Cubase en lui faisant transmettre des messages Program Change et Bank Select (sélection de banque) à votre périphérique MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste à laquelle vous souhaitez assigner un son.
2. Dans la liste des pistes ou dans l'**Inspecteur**, ouvrez le menu local **Sélecteur de programme** et sélectionnez un programme.
Les messages de changement de programme donnent accès à 128 emplacements de programmes différents.
3. Si vos instruments MIDI intègrent plus de 128 programmes, vous pourrez ouvrir le menu local **Sélection de banque** et sélectionner d'autres banques, chacune contenant 128 programmes.

À NOTER

Les messages de sélection de banque ne sont pas reconnus de façon identique par les différents instruments MIDI. La structure et la numérotation des banques et des programmes peuvent également varier. Reportez-vous à la documentation de l'instrument MIDI pour plus de détails.

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 90

Enregistrement dans les éditeurs MIDI

Vous pouvez enregistrer des données MIDI dans le conteneur MIDI qui est ouvert dans un éditeur MIDI.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez sélectionné **Fusion** ou **Remplacer** en tant que **Mode d'enregistrement MIDI**.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez dans l'éditeur MIDI afin de le mettre en focus.
 2. Dans la barre d'outils de l'éditeur MIDI, activez **Enregistrer dans l'éditeur**.
 3. Procédez de l'une des manières suivantes pour activer l'enregistrement :
 - Cliquez sur **Enregistrement** dans la palette **Transport**
 - Cliquez sur **Enregistrement** dans la barre d'outils.
-

RÉSULTAT

Les données MIDI sont enregistrées dans le conteneur MIDI qui est ouvert dans l'éditeur MIDI. Quand vous enregistrez au-delà des bordures du conteneur, celui-ci s'agrandit automatiquement.

LIENS ASSOCIÉS
[Barre d'outils](#) à la page 499

Enregistrement MIDI

Vous pouvez enregistrer des données MIDI en vous servant de la méthode d'enregistrement basique de votre choix.

Lorsque vous avez terminé un enregistrement, un conteneur regroupant les événements MIDI est créé dans la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Quand on enregistre en direct un instrument VST, on compense généralement la latence de l'interface audio en jouant en avance. De ce fait, les balisages sont enregistrés trop tôt. En activant **Compensation de latence ASIO** dans la liste des pistes, vous ferez en sorte que tous les événements enregistrés soient replacés en tenant compte du niveau de latence actuel.

Voici les préférences qui affectent l'enregistrement MIDI :

- Ajustement longueur
- Caler les conteneurs MIDI sur les mesures
- Plage d'Enregistrement MIDI en ms
- Compensation de latence ASIO active par défaut

Vous pouvez les trouver dans la boîte de dialogue **Préférences**, aux pages **MIDI** et **Enregistrement—MIDI**.

LIENS ASSOCIÉS
[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 178
[MIDI](#) à la page 695
[Enregistrement - MIDI](#) à la page 702

Enregistrement des différents types de messages MIDI

Vous pouvez enregistrer différents types de messages MIDI.

- Pour définir les types d'événements à enregistrer, désactivez les options qui correspondent au type de message MIDI que vous souhaitez enregistrer dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI—Filtre MIDI**).

LIENS ASSOCIÉS
[MIDI - Filtre MIDI](#) à la page 699

Enregistrement de notes MIDI

Voici les messages qui sont enregistrés quand vous appuyez sur une touche de votre synthétiseur ou d'un autre clavier MIDI et quand vous la relâchez :

- Note On (touche enfoncée)
- Note Off (touche relâchée)
- Canal MIDI

À NOTER

Normalement, les informations de canal MIDI sont remplacées par la configuration de canal MIDI de la piste. Cependant, si vous configurez la piste sur le canal MIDI **Tous**, les notes seront transmises sur leurs canaux d'origine.

Enregistrement de messages continus

Pitchbend, Aftersustain et contrôleurs, tels que la molette de modulation, la pédale de sustain, le volume, etc. sont considérés comme des événements MIDI continus, par opposition aux messages ponctuels que sont les messages d'enfoncement ou de relâchement des touches.

Vous pouvez enregistrer des messages continus ensemble ou indépendamment à partir des notes, c'est-à-dire après ou avant.

Il est possible de les enregistrer sur des pistes distinctes de celles où se trouvent les notes qu'ils concernent. Tant que vous assignez la même sortie et le même canal MIDI aux deux pistes, tout se passe à la lecture comme si les deux enregistrements avaient eu lieu simultanément.

Enregistrement de messages de changement de programme

Quand vous changez de programme sur votre synthétiseur ou un autre clavier MIDI, un numéro correspondant à ce programme est envoyé via MIDI : c'est ce qu'on appelle un message Program Change.

Vous pouvez enregistrer des messages Program Change ensemble ou indépendamment à partir des notes, c'est-à-dire après ou avant.

Il est possible de les enregistrer sur des pistes distinctes de celles où se trouvent les notes qu'ils concernent. Tant que vous assignez la même sortie et le même canal MIDI aux deux pistes, tout se passe à la lecture comme si les deux enregistrements avaient eu lieu simultanément.

Enregistrement de messages de système exclusif

Les messages de système exclusif (SysEx) sont d'un genre un peu particulier, en ce sens qu'ils transmettent des données qui ne concernent qu'un appareil d'une certaine marque et d'un certain type.

Les messages SysEx peuvent être utilisés pour transmettre une série de données concernant un ou plusieurs sons d'un synthé.

Fonction Réinitialiser

La fonction **Réinitialiser** envoie des messages Note-Off et réinitialise les contrôleurs sur tous les canaux MIDI. Ces étapes sont parfois nécessaires en cas de notes bloquées, de vibrato constant, etc. quand vous enregistrez des données MIDI en Punch In et Out avec le Pitchbend ou des données de contrôleur.

- Pour effectuer manuellement une réinitialisation MIDI, sélectionnez **MIDI > Réinitialiser**.
- Si vous souhaitez que Cubase effectue une réinitialisation MIDI quand la lecture ou l'enregistrement s'arrête, activez l'option **Rétablir en cas d'arrêt** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).
- Si vous souhaitez que Cubase insère un événement de réinitialisation à la fin d'une partie enregistrée, activez **Insérer événement de 'Reset' à la fin d'un enregistrement** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

Les données de contrôleur réinitialisées sont notamment les suivantes : Sustain, Aftersustain, Pitchbend, Modulation, Breath Control, etc. Cette option vous sera utile si vous avez enregistré un conteneur MIDI en maintenant enfoncée la pédale de sustain après la fin de l'enregistrement. Le cas échéant, tous les conteneurs suivants seront joués avec du Sustain, puisque la commande Pedal Off n'a pas été enregistrée.

LIENS ASSOCIÉS
[MIDI](#) à la page 695

Modes d'enregistrement MIDI

Le **Mode d'enregistrement MIDI** sélectionné détermine la façon dont sont traités les conteneurs présents sur la piste sur laquelle vous enregistrez. Les pistes MIDI peuvent lire tous les événements situés sur des conteneurs qui sont superposés. Même si vous enregistrez plusieurs conteneurs aux mêmes endroits ou déplacez des conteneurs pour les faire se chevaucher, vous entendrez toujours les événements de tous les conteneurs.

- Pour accéder aux modes d'enregistrement, sélectionnez **Transport > Mode d'enregistrement MIDI**.

Vous pouvez également accéder aux **Modes d'enregistrement MIDI** en cliquant à droite du symbole MIDI de la section **Mode Enreg.** dans la palette **Transport**.

Mode d'enregistrement MIDI

Nouveaux conteneurs

Les conteneurs qui sont chevauchés par les données nouvellement enregistrées sont conservés. Les nouvelles données sont enregistrées dans un nouveau conteneur.

Fusion

Les événements des conteneurs qui sont chevauchés par les données nouvellement enregistrées sont conservés. Les événements nouvellement enregistrés sont ajoutés au conteneur existant.

Remplacer

Les événements des conteneurs qui sont chevauchés par les données nouvellement enregistrées sont remplacés.

À NOTER

En mode **Fusion** ou **Remplacer**, vous pouvez activer **Enregistrer dans l'éditeur** pour enregistrer des données MIDI dans l'éditeur. Pour cela, l'éditeur doit être en focus. Si ce n'est pas le cas, les données sont enregistrées sur la piste MIDI dans la fenêtre **Projet**.

Mode d'enregistrement MIDI en boucle

Quand vous enregistrez des données MIDI en mode Boucle, le résultat que vous obtenez dépend du Mode d'enregistrement MIDI, mais également du Mode d'enregistrement en boucle sélectionné dans la section **Mode d'enregistrement MIDI en boucle**.

Mix

Pour chaque cycle terminé, tout ce que vous avez enregistré est ajouté aux données précédemment enregistrées. Ceci s'avère particulièrement pratique pour la construction de motifs rythmiques. Il suffit d'enregistrer la pédale charleston lors du premier cycle, la grosse caisse lors du second, etc.

Remplacer

Dès que vous jouez une note MIDI ou envoyez un message MIDI, toutes les données MIDI que vous avez enregistrées lors des précédents cycles sont remplacées à partir de cet endroit. N'oubliez pas d'arrêter de jouer avant le début du cycle suivant. Faute de quoi toute la prise sera remplacée.

Garder la précédente

Chaque tour effectué entièrement remplace le tour préalablement enregistré. Si vous désactivez l'enregistrement ou appuyez sur **Arrêter** avant que le curseur n'atteigne le délimiteur droit, c'est la prise précédente qui sera conservée. Si vous ne jouez pas ou n'envoyez aucune donnée MIDI durant un cycle, rien ne se passera et la prise précédente sera conservée.

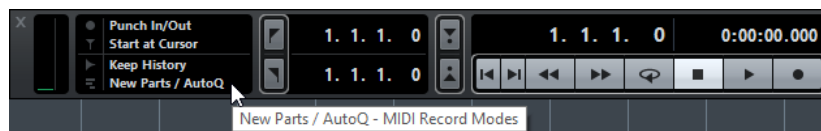
LIENS ASSOCIÉS

[Menu Transport](#) à la page 156

[Sections de la palette Transport](#) à la page 154

Quantification des enregistrements MIDI

Cubase peut quantifier automatiquement les notes MIDI d'un enregistrement.



- Pour activer la quantification automatique, ouvrez la palette **Transport** puis, dans la section **Mode Enreg.**, cliquez dans le champ **Modes d'enregistrement MIDI** et activez **Auto quantification**.

Les notes que vous enregistrez sont automatiquement quantifiées en fonction des réglages de quantification.

LIENS ASSOCIÉS

[Quantification de données MIDI et audio](#) à la page 205

[Panneau de quantification](#) à la page 208

Récupération d'enregistrements MIDI

Cubase vous permet de récupérer des enregistrements MIDI.

Activer l'Enregistrement MIDI rétrospectif

Le paramètre **Enregistrement MIDI rétrospectif** permet de capturer les notes MIDI que vous jouez en mode Stop ou pendant la lecture afin de les convertir en conteneur MIDI après coup. En effet Cubase peut conserver le signal de l'entrée MIDI dans une mémoire tampon, même s'il n'est pas en enregistrement.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Enregistrement > MIDI**.
2. Activez l'option **Enregistrement rétrospectif** et définissez une **Taille du buffer pour l'enregistrement rétrospectif**.
Le buffering de l'entrée MIDI est alors activé.
3. Dans la liste des pistes MIDI, activez la fonction **Activer l'enregistrement**.
4. Jouez des notes MIDI en mode Stop ou pendant la lecture.
5. Sélectionnez **Transport > Enregistrement MIDI rétrospectif**.

RÉSULTAT

Le contenu du tampon MIDI est converti en conteneur MIDI sur la piste activée pour l'enregistrement et les notes capturées sont exactement placées là où vous les avez jouées dans le projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement - MIDI](#) à la page 702

Temps d'enregistrement restant

Le champ **Durée d'enregistrement max.** vous permet de voir combien de temps peut encore durer l'enregistrement.

51h 25min

Le temps disponible dépend de votre configuration, par exemple, du nombre de pistes activées pour l'enregistrement, de la fréquence d'échantillonnage de votre projet et de la quantité d'espace libre sur votre disque dur.

- Pour ouvrir ce champ, sélectionnez **Studio > Plus d'options > Durée d'enregistrement max.**

À NOTER

Le temps d'enregistrement restant est également indiqué dans la barre d'état située au-dessus de la liste des pistes.

Si vous utilisez des dossiers d'enregistrements distincts, situés sur des disques durs différents, pour les différentes pistes, le temps affiché fait référence au support qui a le moins d'espace de stockage disponible.

Verrouiller Enregistrement

La fonction **Verrouiller l'enregistrement** vous permet d'éviter tout risque de désactiver accidentellement le mode d'enregistrement.

- Sélectionnez **Fichier > Raccourcis clavier** et dans la catégorie **Transport**, assignez des raccourcis clavier aux commandes **Verrouiller l'enregistrement** et **Déverrouiller enregistrement**.

Si vous souhaitez passer en mode Stop alors que la fonction **Verrouiller l'enregistrement** est activée, une boîte de dialogue vous demande de confirmer que vous souhaitez bien arrêter l'enregistrement. Vous pouvez également utiliser d'abord le raccourci clavier **Déverrouiller enregistrement** puis passer en mode Stop comme d'habitude.

À NOTER

Si le point de Punch Out automatique correspond au délimiteur droit, il est ignoré en mode **Verrouiller l'enregistrement**.

Importer des fichiers audio et MIDI

Vous pouvez ajouter des fichiers audio et MIDI dans votre projet en les important.

Importer des fichiers audio

Vous pouvez importer des fichiers audio compressés et non compressés de différents formats. Vous pouvez également importer des données audio à partir d'un CD audio ou extraire le signal audio d'un fichier vidéo.

LIENS ASSOCIÉS

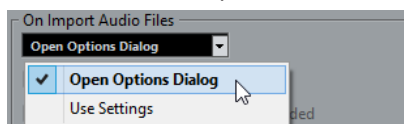
[Importer un média](#) à la page 384

Configurer les options d'importation des fichiers audio

Vous pouvez définir comment les fichiers audio doivent être traités à l'importation.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Édition > Audio**.
2. Sélectionnez une option dans le menu local **En cas d'import de fichier audio**.



3. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Les paramètres d'importation sont enregistrés et seront appliqués quand vous importerez des données audio. Si vous avez sélectionné **Ouvrir Boîte de dialogue d'options**, la boîte de dialogue **Options d'import** s'ouvrira à chaque importation afin que vous puissiez configurer les paramètres à votre convenance. Si vous avez sélectionné **Utiliser réglages**, les paramètres configurés dans la section **En cas d'import de fichier audio** de la boîte de dialogue **Préférences** seront utilisés.

LIENS ASSOCIÉS

[Options d'importation des fichiers audio](#) à la page 195

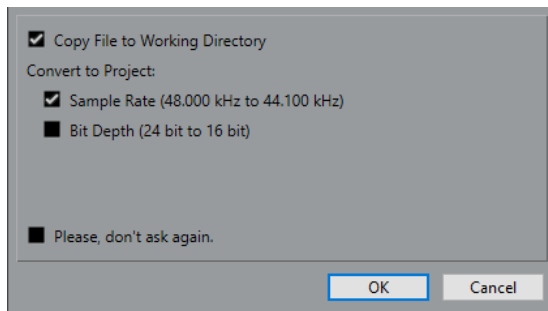
[Paramètres de la section En cas d'import de fichier audio](#) à la page 196

Options d'importation des fichiers audio

La boîte de dialogue **Options d'import** vous permet de configurer des paramètres spécifiques pour l'importation audio.

- Quand vous importez des fichiers audio et que l'option **Ouvrir boîte de dialogue d'options** est activée dans la section **En cas d'import de fichier audio** de la boîte de

dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**), la boîte de dialogue **Options d'import** s'ouvre :



Copier les fichiers dans le répertoire de travail

Permet de copier le fichier audio dans le dossier **Audio** du projet. Le clip fera référence à cette copie.

Désactivez cette option si vous préférez que le clip fasse référence au fichier d'origine situé à l'emplacement d'origine. Dans ce cas, le fichier est accompagné de l'indication « externe » dans la **Bibliothèque**.

Convertir et copier dans le projet si nécessaire

Permet de convertir le fichier importé si la fréquence d'échantillonnage ou la résolution est différente des paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

Ne plus afficher ce message

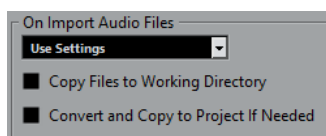
Permet de toujours importer les fichiers en fonction des paramètres, sans rouvrir la boîte de dialogue. Vous pouvez réinitialiser cette option dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).

LIENS ASSOCIÉS

[Configurer les options d'importation des fichiers audio](#) à la page 195

Paramètres de la section En cas d'import de fichier audio

Vous pouvez configurer des paramètres standard qui seront automatiquement utilisés chaque fois que vous importerez des fichiers audio.



- Si vous importez des fichiers audio et que l'option **Utiliser réglages** est activée dans la section **En cas d'import de fichier audio** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**), voici les paramètres utilisés pour l'importation des fichiers audio :

Copier les fichiers dans le répertoire de travail

Permet de copier le fichier audio dans le dossier **Audio** du projet. Le clip fera référence à cette copie.

Désactivez cette option si vous préférez que le clip fasse référence au fichier d'origine situé à l'emplacement d'origine. Dans ce cas, le fichier est accompagné de l'indication « externe » dans la **Bibliothèque**.

Convertir et copier dans le projet si nécessaire

Permet de convertir le fichier importé si la fréquence d'échantillonnage ou la résolution est différente des paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

Importer des fichiers audio

Vous pouvez importer des données audio non compressées ou compressées de plusieurs formats.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier audio**.
2. Dans le sélecteur de fichier qui apparaît, repérez et sélectionnez le fichier audio puis cliquez sur **Ouvrir**.
3. Configurez les paramètres à votre convenance dans la boîte de dialogue **Options d'import**.

À NOTER

Quand l'option **Utiliser réglages** est activée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**), les paramètres d'importation correspondants sont utilisés.

RÉSULTAT

Dans la fenêtre **Projet**, un événement faisant référence à ce fichier audio est inséré sur la piste sélectionnée, à l'emplacement du curseur de projet. Si aucune piste n'est sélectionnée, une nouvelle piste est créée.

Un nouveau clip est créé et vient s'ajouter à la **Bibliothèque**.

Si vous choisissez un fichier audio compressé d'un format autre que FLAC, Cubase copie le fichier compressé d'origine et le convertit au format Wave (Windows) ou AIFF (macOS).

À NOTER

Après conversion, la taille du fichier Wave/AIFF fait plusieurs fois celle du fichier compressé d'origine.

Le fichier importé est placé dans le dossier **Audio** du projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Configurer les options d'importation des fichiers audio](#) à la page 195

Formats de fichiers audio compressés pris en charge

EXEMPLE

Voici les formats de fichiers audio compressés qui sont pris en charge :

- **Fichier FLAC**
Ce format en standard ouvert réduit de 50 à 60 % la taille des fichiers Wave classiques. Les fichiers portent l'extension **.flac**.
- **MPEG**
Cette gamme de normes est utilisée pour l'encodage de données audio-visuelles telles que des films, des vidéos et de la musique dans un format numérique compressé. Cubase peut lire des fichiers MPEG Niveau 2 et MPEG Niveau 3. Les fichiers MP3 sont des fichiers très compressés qui bénéficient néanmoins d'une bonne qualité audio. Ces fichiers portent l'extension **.mp3**.
- **Fichier Ogg Vorbis**
Cette technologie d'encodage et de diffusion audio ouverte est dans le domaine public. L'encodeur Ogg Vorbis utilise un encodage au débit variable. Il génère des fichiers audio compressés de petite taille compte tenu de leur qualité audio élevée. Ces fichiers portent l'extension **.ogg**.

- **Fichier Windows Media Audio** (Windows uniquement)
Il s'agit d'un format de fichier audio défini par Microsoft Inc. La taille des fichiers WMA peut être réduite sans que cela affecte leur qualité audio. Les fichiers portent l'extension `.wma`.
-

Importer les pistes d'un CD audio

Vous pouvez importer des données audio provenant de plages de CD audio dans des projets Cubase.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > CD audio** pour importer les pistes d'un CD dans la fenêtre **Projet**.
 2. Activez la colonne **Copier** pour chacun des fichiers audio que vous souhaitez importer.
 3. Facultatif : Définissez un **Nom par défaut** et un **Dossier de destination** pour les fichiers audio importés.
 4. Cliquez sur le bouton **Copier** pour générer une copie locale des fichiers ou sections audio.
 5. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Les fichiers audio copiés sont importés dans la fenêtre **Projet** et insérés sur de nouvelles pistes à la position du curseur de projet. Par défaut, les plages de CD audio importées sont stockées sous forme de fichiers Wave (Windows) ou AIFF (macOS) dans le dossier **Audio** du projet en cours.

De nouveaux clips audio sont créés et ajoutés à la **Bibliothèque**.

À NOTER

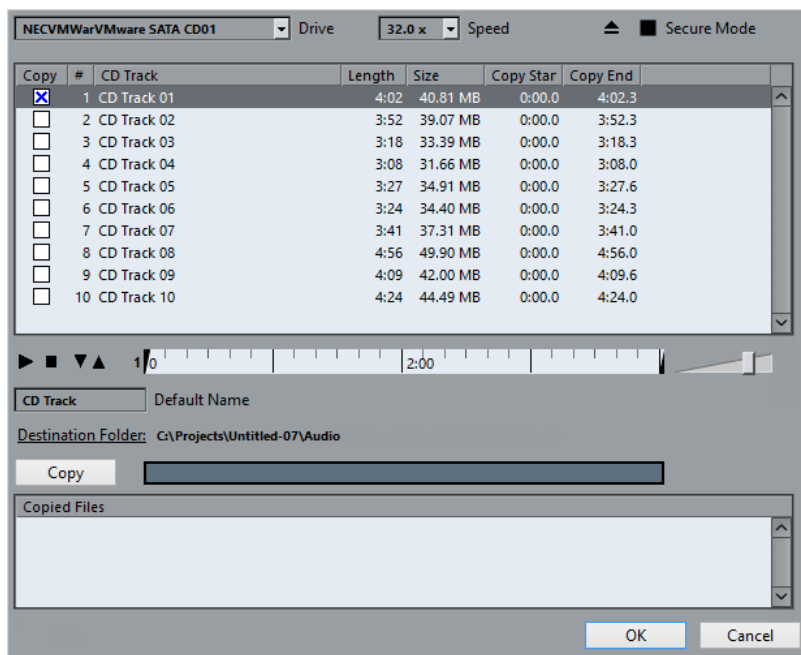
Vous pouvez également importer les fichiers audio dans la **Bibliothèque** uniquement sans les importer dans la fenêtre **Projet**.

LIENS ASSOCIÉS

[Importer un média](#) à la page 384

Importer à partir d'un CD audio

La boîte de dialogue **Importer du CD-audio** vous permet de définir comment les pistes d'un CD sont importées.



Lecteur

Permet d'ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner le lecteur CD de votre choix.

Vitesse

Permet de sélectionner la vitesse du transfert de données (Windows uniquement).

À NOTER

La plupart du temps, on désire utiliser la vitesse la plus élevée possible : mais il est parfois préférable de sélectionner une vitesse inférieure afin d'assurer une extraction des données audio sans problème.

Éjecter CD

Permet d'ouvrir le lecteur CD.

Mode Sûr

Permet d'activer la vérification et la correction des erreurs lors de la lecture du CD (Windows uniquement).

Colonnes

Les colonnes de la boîte de dialogue remplissent les fonctions suivantes :

Copier

Activez cette option pour les pistes que vous souhaitez copier/importer.

#

Indique le numéro de la piste.

Titre

Nom de la piste du CD. Lors de l'importation, ce nom est utilisé pour le fichier. Il est automatiquement extrait de la CDDB quand il est disponible.

Pour renommer une piste, double-cliquez sur son nom et saisissez un nouveau nom.

Longueur

La durée de la plage du CD audio, exprimée en minutes et secondes.

Taille

La taille du fichier correspondant à la plage du CD audio, exprimée en Mo.

Début

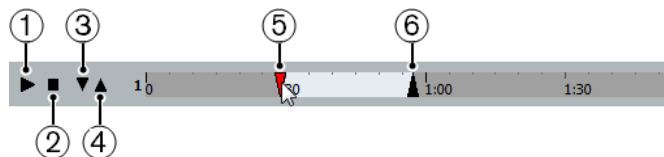
Début de la section importée. Dans la règle, cliquez et faites glisser le pointeur vers la droite pour déplacer le début.

Fin

Fin de la section importée. Dans la règle, cliquez et faites glisser le pointeur vers la gauche pour déplacer la fin.

La règle

La règle vous donne accès aux fonctions suivantes :



1 Jouer pistes

Permet de lire la piste sélectionnée du début à la fin ou du marqueur gauche au marqueur droit.

2 Arrêter lecture

Permet d'arrêter la lecture.

3 Jouer à partir du marqueur gauche

Permet de démarrer la lecture à partir du marqueur gauche.

4 Jouer jusqu'au marqueur droit

Permet de démarrer la lecture avant le marqueur droit et de l'arrêter au marqueur droit.

5 Marquer gauche

Permet de définir manuellement le début de la copie.

6 Marqueur droit

Permet de définir manuellement la fin de la copie.

Dossier de destination

Permet de sélectionner le dossier dans lequel seront créés les fichiers importés.

Copier

Permet de copier les fichiers.

Fichiers copiés

Regroupe les fichiers que vous avez copiés pour l'importation.

Importer les données audio de fichiers vidéo

Vous pouvez importer les données audio d'un fichier vidéo sans importer la vidéo elle-même.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > L'audio d'une vidéo.**

2. Dans le sélecteur de fichier qui apparaît, sélectionnez le fichier vidéo et cliquez sur **Ouvrir**.
-

RÉSULTAT

Les données audio du fichier vidéo sélectionné sont extraites puis converties en un fichier Wave qui est enregistré dans le dossier **Audio**.

Un nouveau clip est créé et vient s'ajouter à la **Bibliothèque**. Dans la fenêtre **Projet**, un événement faisant référence à ce fichier audio est inséré sur la piste sélectionnée, à l'emplacement du curseur de projet. Si aucune piste n'est sélectionnée, une nouvelle piste est créée.

LIENS ASSOCIÉS

[Extraire les données audio d'une vidéo](#) à la page 645

[Importation de fichiers vidéo](#) à la page 641

Importer des fichiers ReCycle

Vous pouvez importer des fichiers audio REX et REX 2 créés à l'aide de ReCycle de Propellerhead Software. ReCycle vous permet de découper une boucle et de créer des échantillons séparés pour chaque temps. Vous pouvez ainsi aligner sur le tempo et éditer une boucle comme si elle était constituée de sons individuels.

CONDITION PRÉALABLE

REX Shared Library est installé sur votre système.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste audio et déplacez le curseur de projet là où vous voulez que le fichier importé commence.
 2. Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier audio**.
 3. Dans le sélecteur de fichier, ouvrez le menu local Type de fichier et sélectionnez le fichier REX ou REX 2.
 4. Sélectionnez le fichier que vous désirez importer puis cliquez sur **Ouvrir**.
-

RÉSULTAT

Le fichier est importé, puis automatiquement ajusté au tempo en vigueur dans Cubase.

Le fichier REX importé est composé de plusieurs événements, un pour chaque « tranche » de la boucle. Ces événements sont automatiquement placés dans un conteneur audio sur la piste sélectionnée et positionnés afin que le timing d'origine de la boucle soit conservé.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez le conteneur dans l'**Éditeur de conteneurs audio** afin d'éditer chaque tranche séparément en rendant muets, en déplaçant et en redimensionnant les événements, en leur ajoutant des effets et en leur appliquant des traitements, par exemple.

Vous pouvez également modifier le tempo et voir le fichier REX suivre automatiquement, à condition que la piste où il se trouve soit configurée en base de temps musicale.

À NOTER

Vous pouvez obtenir des résultats similaires en utilisant les propres fonctions de « tranchage de boucle » de Cubase.

LIENS ASSOCIÉS

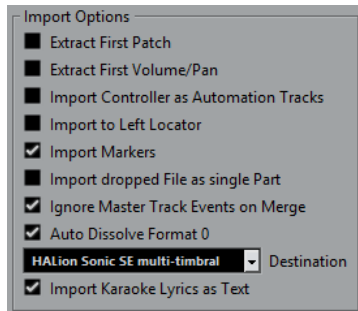
[Tranches](#) à la page 339

Importer des fichiers MIDI

Cubase permet d'importer des fichiers MIDI standard. Vous pouvez ainsi transférer des données MIDI de et vers pratiquement toute application MIDI, quelle que soit la plate-forme.

Options d'importation des fichiers MIDI

Les **Options d'importation** des fichiers MIDI vous permettent de choisir quelles données intégrer dans les fichiers MIDI importés.



Extraire premier Patch

Permet de convertir les premiers événements de changement de programme (**Program Change**) et de sélection de banque (**Bank Select**) de chaque piste en paramètres de l'**Inspecteur** pour cette piste.

Extraire premier événement de volume/pan

Permet de convertir les premiers événements de **Volume MIDI** et de **Pan** de chaque piste en paramètres de l'**Inspecteur** pour cette piste.

Importer Contrôleurs comme Pistes d'Automatisation

Permet de convertir les événements de contrôleur MIDI (**MIDI Controller**) présents dans le fichier MIDI en données d'automatisation pour les pistes MIDI. Quand cette option est désactivée, les données de contrôleur des conteneurs MIDI sont importées.

Importer au délimiteur gauche

Permet d'aligner le fichier MIDI importé sur la position du délimiteur gauche. Quand cette option est désactivée, les fichiers MIDI commencent à la position de début du projet. Si vous choisissez de créer automatiquement un nouveau projet, le fichier MIDI commencera toujours au début du projet.

Importer marqueurs

Permet d'importer tous les marqueurs qui ont été ajoutés.

Importer fichier comme un conteneur lors du Glisser-Déposer

Permet de placer le fichier MIDI sur une piste quand vous le glissez-déposez dans le projet.

Ignorer événements piste Master lors de la fusion

Permet d'ignorer les données de la piste de tempo quand vous importez un fichier MIDI dans le projet en cours. Le fichier MIDI importé suit le tempo de la piste tempo actuelle du projet.

Quand cette option est désactivée, l'**Éditeur de piste Tempo** s'aligne sur les données de tempo du fichier MIDI.

Répartir format 0 automatiquement

Permet de répartir automatiquement les fichiers MIDI de type 0 qui ont été importés. Chaque canal MIDI intégré dans le fichier est placé sur une piste séparée dans la fenêtre **Projet**.

Quand cette option est désactivée, seule une piste MIDI est créée. Cette piste est configurée sur le canal MIDI **Tout**, afin que tous les événements MIDI soient lus sur leurs canaux d'origine. Vous pourrez également utiliser la fonction **Dissoudre conteneur** du menu **MIDI** pour ensuite répartir les événements sur les différentes pistes (ou couches) avec des canaux MIDI différents.

Destination

Permet de définir ce qui se passe quand vous faites glisser un fichier MIDI dans le projet :

- **Pistes MIDI** permet de créer des pistes MIDI pour le fichier importé.
- **Pistes d'Instrument** permet de créer des pistes d'Instrument pour chaque canal MIDI du fichier MIDI et laisser le programme charger automatiquement les préréglages appropriés.
- **HALion Sonic SE multi-timbral** permet de créer plusieurs pistes MIDI, dont chacune est routée sur une instance distincte de HALion Sonic SE dans la fenêtre **VST Instruments** et de charger les préréglages appropriés.

À NOTER

Dans Cubase LE, ce paramètre est automatiquement configuré sur **Pistes MIDI**.

Importer les paroles karaoké comme texte

Permet de convertir les paroles de karaoké du fichier MIDI en un texte qui apparaîtra dans l'**Éditeur de partitions**. Quand cette option est désactivée, les paroles apparaissent uniquement dans l'**Éditeur en liste**.

Importer des fichiers MIDI

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier MIDI**.
 2. Facultatif : Si un projet est déjà ouvert, il vous est demandé si vous souhaitez créer un nouveau projet.
Si vous sélectionnez **Non**, le fichier MIDI sera importé dans le projet en cours.
 3. Dans le sélecteur de fichier qui apparaît, sélectionnez le fichier MIDI et cliquez sur **Ouvrir**.
-

RÉSULTAT

Le fichier MIDI est importé. Le résultat obtenu dépend du contenu du fichier MIDI et des paramètres que vous avez configurés dans la section **Options d'import** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI—Fichier MIDI**).

LIENS ASSOCIÉS

[Options d'importation des fichiers MIDI](#) à la page 202

[Marqueurs](#) à la page 237

Format Yamaha XF

Cubase est compatible avec le format Yamaha XF. Ce format est une extension du format de fichier MIDI standard. Il permet d'enregistrer des données spécifiques à un morceau avec un fichier MIDI de type 0.

Quand vous importez un fichier MIDI qui contient des données XF, ces données sont intégrées à des conteneurs placés sur plusieurs pistes qui sont nommées **Données XF**, **Données d'accord** ou **Données SysEx**. Vous pouvez éditer ces conteneurs dans l'**Éditeur en liste**, afin de créer ou de modifier des paroles, par exemple.

IMPORTANT

À moins de posséder une connaissance approfondie des données XF, il est recommandé de ne pas modifier l'ordre des événements au sein des données XF, ni les données des événements eux-mêmes.

Cubase permet également d'exporter des données XF au sein d'un fichier MIDI de type 0. Si vous ne souhaitez pas exporter les données XF en même temps que les données MIDI, rendez muettes ou supprimez les pistes qui contiennent les données XF.

Boucles MIDI

Dans Cubase, vous pouvez importer des boucles MIDI.

Pour importer des boucles MIDI, servez-vous de la **MediaBay**. Les boucles MIDI portent l'extension `.midiloop`.

LIENS ASSOCIÉS

[Importation de boucles MIDI à la page 440](#)

Quantification de données MIDI et audio

La quantification permet de caler les données audio ou MIDI enregistrées sur les lignes les plus proches de la grille musicale. Cette fonction a pour but de corriger les erreurs de temps, mais vous pouvez également l'utiliser de façon créative.

Vous pouvez quantifier des données audio et MIDI sur une grille régulière, mais également sur un groove.

Il est possible de quantifier des données audio et MIDI en même temps. Toutefois, le processus de quantification n'est pas exactement le même pour les données audio et MIDI :

- La quantification audio s'applique au début des événements audio.
- La quantification MIDI peut avoir une incidence sur le début des événements MIDI d'un conteneur, la longueur des événements MIDI ou la fin des événements MIDI.

À NOTER

La quantification se base sur la position d'origine des événements. Par conséquent, vous pouvez essayer plusieurs paramètres de quantification sans craindre de modifier irrémédiablement quoi que ce soit.

LIENS ASSOCIÉS

[Quantification du début des événements audio](#) à la page 207

[Quantification du début des événements MIDI](#) à la page 206

[Quantifier la longueur des événements MIDI](#) à la page 207

[Quantification de la fin des événements MIDI](#) à la page 207

Fonctions de quantification

Les fonctions de quantification se trouvent dans le menu **Édition** et dans la section **Calage/Quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

Fonctions de quantification du menu Édition

Quantifier

Permet de quantifier les débuts d'événements audio ou MIDI.

Réinitialiser la quantification

Permet de reconfigurer les données audio ou MIDI sur leur état d'origine (sans la quantification) et de réinitialiser toutes les modifications de la longueur effectuées à l'aide du curseur **Modifier longueur/Legato** du **Panneau de quantification**.

Panneau de quantification

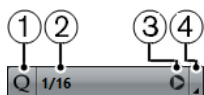
Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

Quantification avancée

Ce sous-menu vous permet de sélectionner les fonctions suivantes :

- **Quantifier longueurs d'événements MIDI**
Permet de couper les fins des événements MIDI sélectionnés de manière à ce que la longueur des événements corresponde à la valeur de quantification de la longueur. Les positions de début restent inchangées.
- **Quantifier fins d'événements MIDI**
Permet de déplacer les fins des événements MIDI sur les positions de la grille les plus proches.
- **Geler quantification MIDI**
Permet de figer dans un état permanent les positions de début et de fin des événements MIDI. Cette fonction peut s'avérer utile si vous devez appliquer une seconde quantification à des données déjà quantifiées plutôt qu'aux positions d'origine des données.
- **Créer préréglage de quantification Groove**
Permet de créer une table de quantification groove à partir des repères créés dans l'**Éditeur d'échantillons**.

Fonctions de quantification de la barre d'outils de la fenêtre Projet



- 1 **Quantification itérative activée/désactivée**
Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.
- 2 **Préréglages de quantification**
Permet de sélectionner un préréglage de quantification ou groove.
- 3 **Appliquer quantification**
Permet d'appliquer les paramètres de quantification.
- 4 **Ouvrir Panneau de quantification**
Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

Quantification du début des événements MIDI

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré une grille de quantification dans le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans l'**Éditeur clavier**, sélectionnez les événements MIDI que vous souhaitez quantifier.
 - Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**.
2. Sélectionnez **Édition > Quantifier**.

RÉSULTAT

Les débuts des événements MIDI sélectionnés ou tous les événements du conteneur MIDI sélectionné sont quantifiés. Les événements qui ne correspondent pas exactement à des positions de notes sont déplacés vers les positions les plus proches sur la grille. Les durées des notes sont maintenues.

Quantifier la longueur des événements MIDI

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré une valeur de quantification de la longueur dans le menu local **Longueur de quantification** de la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans l'**Éditeur clavier**, sélectionnez les événements MIDI que vous souhaitez quantifier.
 - Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**.
 2. Sélectionnez **Édition > Quantification avancée > Quantifier longueurs d'événements MIDI**.
-

RÉSULTAT

Les fins des événements MIDI sélectionnés sont coupées de manière à ce que la longueur des événements corresponde à la valeur de quantification de la longueur. Les positions de début restent inchangées.

À NOTER

Si vous avez activé l'option **Lié à la quantification**, les événements seront redimensionnés d'après la grille configurée dans le menu local **Préréglages de quantification**. Les paramètres **Swing**, **N-olet** et **Région Q** du **Panneau de quantification** sont pris en compte.

Quantification de la fin des événements MIDI

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré une grille de quantification dans le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans l'**Éditeur clavier**, sélectionnez les événements MIDI que vous souhaitez quantifier.
 - Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**.
 2. Sélectionnez **Édition > Quantification avancée > Quantifier fins d'événements MIDI**.
-

RÉSULTAT

Les fins des événements MIDI sont déplacées sur les positions de la grille les plus proches.

Quantification du début des événements audio

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré une grille de quantification dans le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez un événement audio, une boucle tranchée ou un conteneur audio.

2. Sélectionnez **Édition > Quantifier**.

RÉSULTAT

Le point de synchronisation de l'événement ou, s'il n'en comporte pas, le début de l'événement audio est quantifié. Les débuts des événements qui ne correspondent pas exactement à des positions de notes sont déplacés vers les positions de la grille les plus proches.

À NOTER

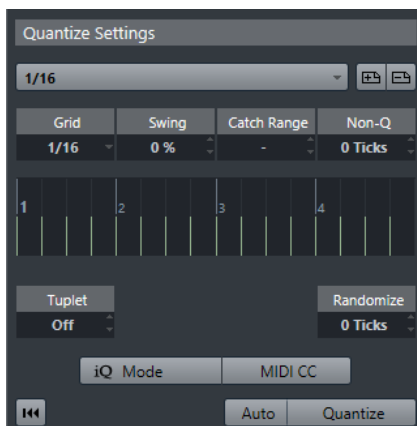
Si vous utilisez la fonction **Quantifier** sur un conteneur audio, ce sont les débuts des événements à l'intérieur du conteneur qui sont quantifiés.

Panneau de quantification

Le **Panneau de quantification** vous permet de définir le mode de quantification audio ou MIDI sur une grille ou sur un groove. Selon la méthode choisie, les paramètres affichés ne sont pas les mêmes.

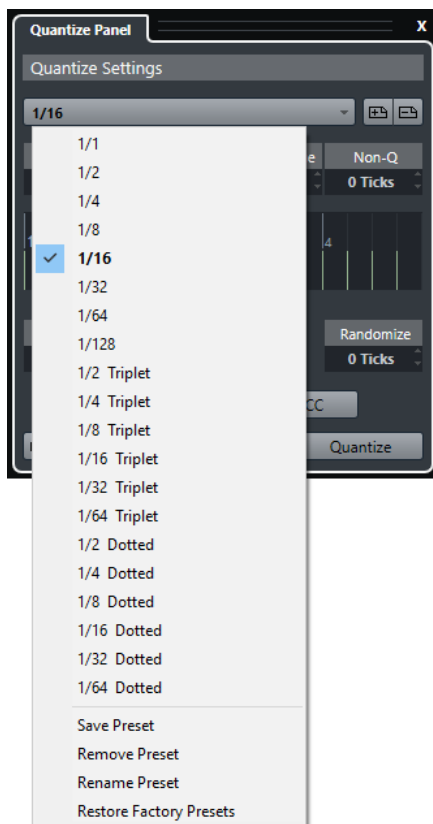
Vous avez deux possibilités pour ouvrir le **Panneau de quantification** :

- Cliquez sur **Ouvrir Panneau de quantification** dans la barre d'outils.
- Sélectionnez **Édition > Panneau de quantification**.



Préréglages de quantification

En haut du **Panneau de quantification**, vous trouverez les préréglages de quantification. Ce menu vous permet de charger et d'enregistrer des préréglages qui intègrent tous les paramètres de la quantification.



Sélectionner préréglage

Permet de sélectionner un préréglage.

Enregistrer préréglage

Permet d'enregistrer les paramètres actuels dans un préréglage de manière à ce qu'ils soient proposés dans tous les menus locaux de **Préréglages de quantification**.

Effacer préréglage

Permet de supprimer le préréglage sélectionné.

Renommer préréglage

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez renommer le préréglage sélectionné.

Initialiser préréglages par défaut

Permet de rétablir les préréglages d'usine.

Création de préréglages de quantification groove

Vous pouvez créer une table de quantification groove à partir des repères créés dans l'**Éditeur d'échantillons**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, double-cliquez sur l'événement audio dont vous souhaitez extraire la rythmique.
L'**Éditeur d'échantillons** s'ouvre.
2. Ouvrez la section **Repères**.
Les repères de l'événement audio sont automatiquement détectés et affichés.
3. Cliquez sur **Créer Groove**.
Le groove est alors extrait.

RÉSULTAT

Le groove est extrait de l'événement audio et il est proposé dans le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez le **Panneau de quantification** et enregistrez le groove dans un préréglage.

LIENS ASSOCIÉS

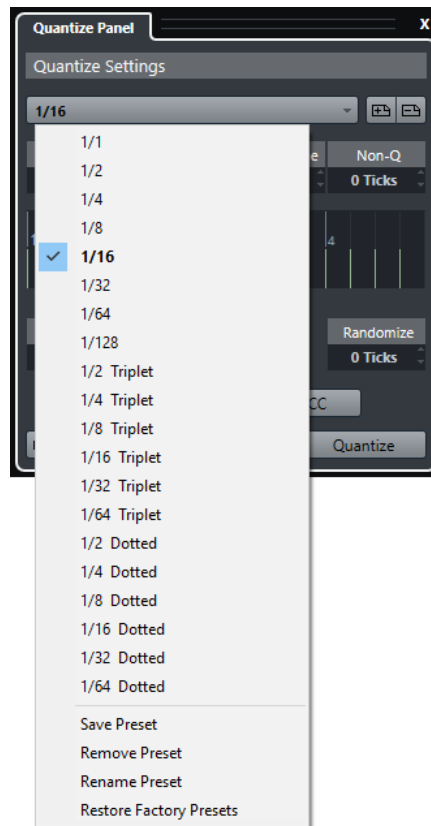
[Créer une table de quantification groove](#) à la page 341

[Préréglages de quantification](#) à la page 209

Options de quantification sur une grille musicale

Vous pouvez utiliser la grille musicale pour quantifier vos enregistrements.

- Pour accéder aux options de quantification sur une grille musicale, sélectionnez un format de temps musical dans le menu local **Sélectionner préréglage**.



Les options suivantes deviennent disponibles :

Grille

Permet de sélectionner la valeur de base de la grille de quantification.

Swing

Permet de décaler une position sur deux dans la grille afin de créer un flottement rythmique, c'est-à-dire un Swing.

À NOTER

Le paramètre **Swing** est uniquement disponible quand la **Grille** est configurée sur une valeur régulière et que l'option **N-olet** est désactivée.

Région Q

Permet de définir la distance par rapport aux lignes de la grille à partir de laquelle la quantification s'applique aux données audio ou MIDI. La grille change d'apparence en fonction de cette valeur.

Non-Quantification

Permet de créer une zone d'exclusion avant et après les positions de quantification. Quand vous définissez une distance en tics (120 tics = une double-croche), les événements compris dans cette zone ne sont pas quantifiés. Vous pouvez ainsi préserver un léger flottement.

Affichage de la grille

Permet d'afficher la grille de quantification. Les données audio ou MIDI quantifiées sont placées sur les lignes verticales de la grille.

N-olet

Permet de créer des grilles dont la rythmique est plus complexe en définissant des intervalles plus réduites et en créant ainsi des n-olets.

Aléatoire

Permet de définir une distance en tics, de sorte que vos données audio ou MIDI soient quantifiées sur des positions aléatoires à la distance définie de la grille de quantification. Vous pouvez ainsi créer de légères variations, tout en évitant que vos données audio ou MIDI soient trop éloignées de la grille.

Mode iQ

Permet d'appliquer une quantification lâche de sorte que vos données audio ou MIDI s'approchent seulement des positions les plus proches sur la grille, sans se caler exactement dessus. La valeur **Qt. itérative - Taux** à droite détermine dans quelle mesure les données audio ou MIDI doivent être rapprochées de la grille.

À NOTER

La quantification itérative est basée sur les positions quantifiées actuelles, et non sur les positions d'origine des événements. Vous pouvez utiliser le mode **iQ** à plusieurs reprises de manière à rapprocher progressivement vos données audio ou MIDI de la grille de quantification jusqu'à obtenir la rythmique qui vous convient.

MIDI CC

Permet de faire en sorte que les données de contrôleurs liées aux notes MIDI (Pitchbend, etc.) soient automatiquement déplacées en même temps que les notes quand celles-ci sont quantifiées.

Réinitialiser la quantification

Permet de réinitialiser les données audio ou MIDI à leur état d'origine, non quantifié.

IMPORTANT

Cette fonction n'a aucun effet sur un événement qui a été déplacé manuellement.

Auto

Permet d'appliquer immédiatement les modifications aux conteneurs ou événements sélectionnés. Cette fonction peut permettre de configurer une boucle de lecture et d'ajuster les paramètres jusqu'à obtenir le résultat escompté.

Quantifier

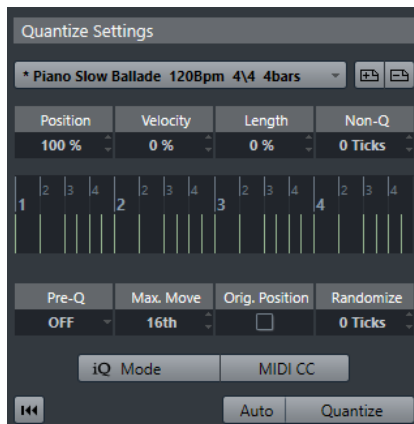
Permet d'appliquer vos paramètres.

Options de quantification sur un groove

Vous pouvez générer une grille rythmique à partir d'un conteneur MIDI ou d'une boucle audio, puis quantifier des pistes enregistrées sur ce groove. Ceci vous permet de réutiliser la rythmique de cet événement ou conteneur.

Pour accéder aux options de quantification sur un groove, sélectionnez un conteneur MIDI, à partir d'une boucle audio, un événement audio intégrant des repères, ou un signal audio tranché, et procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser le conteneur ou l'événement et déposez-le sur le graphique de la grille au milieu du **Panneau de quantification**.
- Sélectionnez **Édition > Quantification avancée > Créer préréglage de quantification Groove**.



Les options suivantes deviennent disponibles :

Position

Détermine dans quelle mesure la rythmique du groove affecte la musique.

Vélocité (MIDI uniquement)

Détermine dans quelle mesure les valeurs de vélocité du groove affectent la musique.

À NOTER

Tous les grooves ne contiennent pas de données de vélocité.

Longueur (MIDI uniquement)

Permet de définir la mesure dans laquelle les longueurs des notes sont affectées par le groove.

À NOTER

Pour les parties de batterie, le paramètre Longueur est ignoré.

Non-Quant.

Permet de créer une zone d'exclusion avant et après les positions de quantification. Quand vous définissez une distance en tics (120 tics = une double-croche), les événements compris dans cette zone ne sont pas quantifiés. Vous pouvez ainsi préserver un léger flottement.

Affichage de la grille

Permet d'afficher la grille de quantification. Les données audio ou MIDI quantifiées sont placées sur les lignes verticales de la grille.

Préquant.

Permet de sélectionner une grille musicale sur laquelle il est possible de préquantifier les données audio ou MIDI. Les notes sont rapprochées de leur groove de destination.

À NOTER

Si vous appliquez un groove de permutation à un motif à la double-croche, par exemple, configurez une valeur de préquantification de 16 afin de régulariser la rythmique avant d'appliquer la quantification groove.

Max. Déplacer

Permet de sélectionner la valeur de note qui déterminera la distance maximale de laquelle les données audio ou MIDI pourront être déplacées.

Position orig.

Permet de définir la position de début d'origine des données quantifiées en tant que point de départ pour la quantification. Cette option vous permet donc de synchroniser les données qui ne commencent pas à la première mesure du projet.

Aléatoire

Permet de définir une distance en tics, de sorte que vos données audio ou MIDI soient quantifiées sur des positions aléatoires à la distance définie de la grille de quantification. Vous pouvez ainsi créer de légères variations, tout en évitant que vos données audio ou MIDI soient trop éloignées de la grille.

Mode iQ

Permet d'appliquer une quantification lâche de sorte que vos données audio ou MIDI s'approchent seulement des positions les plus proches sur la grille, sans se caler exactement dessus. La valeur **Qt. itérative - Taux** à droite détermine dans quelle mesure les données audio ou MIDI doivent être rapprochées de la grille.

À NOTER

La quantification itérative est basée sur les positions quantifiées actuelles, et non sur les positions d'origine des événements. Vous pouvez utiliser le mode **iQ** à plusieurs reprises de manière à rapprocher progressivement vos données audio ou MIDI de la grille de quantification jusqu'à obtenir la rythmique qui vous convient.

MIDI CC

Permet de faire en sorte que les données de contrôleurs liées aux notes MIDI (Pitchbend, etc.) soient automatiquement déplacées en même temps que les notes quand celles-ci sont quantifiées.

Réinitialiser la quantification

Permet de réinitialiser les données audio ou MIDI à leur état d'origine, non quantifié.

IMPORTANT

Cette fonction n'a aucun effet sur un événement qui a été déplacé manuellement.

Auto

Permet d'appliquer immédiatement les modifications aux conteneurs ou événements sélectionnés. Cette fonction peut permettre de configurer une boucle de lecture et d'ajuster les paramètres jusqu'à obtenir le résultat escompté.

Quantifier

Permet d'appliquer vos paramètres.

LIENS ASSOCIÉS

[Création de préreglages de quantification groove](#) à la page 210

Fondus et fondus enchaînés

Les fondus vous permettent d'augmenter ou de diminuer progressivement le volume au début ou à la fin d'événements ou de clips audio, et de créer des transitions fluides.

Voici les fondus que vous pouvez créer :

- **Fondus d'entrée/fondus de sortie**
Les fondus d'entrée et les fondus de sortie vous permettent d'augmenter ou de diminuer progressivement le volume des événements ou clips audio. Les fondus d'entrée et les fondus de sortie peuvent être basés sur les événements ou sur les clips.
Les fondus basés sur les événements sont calculés en temps réel quand vous lisez les événements audio. Vous pouvez créer des courbes de fondu différentes pour plusieurs événements, même s'ils font référence au même clip audio.

À NOTER

Plus vous utilisez de fondus basés sur des événements, plus votre processeur est sollicité.

Les fondus basés sur les clips sont appliqués au clip audio. Les événements qui font référence au même clip utilisent les mêmes fondus.

- **Fondus enchaînés**
Les fondus enchaînés vous permettent de créer des transitions fluides entre des événements audio consécutifs sur une même piste. Les fondus enchaînés sont toujours basés sur des événements.
- **Fondus automatiques**
Les fondus automatiques permettent d'appliquer automatiquement de courts fondus d'entrée et de sortie aux événements sur des pistes Audio spécifiques. Vous pouvez également les appliquer de façon globale à toutes les pistes Audio. Vous obtiendrez ainsi des transitions fluides entre les événements.

LIENS ASSOCIÉS

[Fondus basés sur des événements](#) à la page 215

[Créer des fondus basés sur les clips](#) à la page 219

[Fondus enchaînés](#) à la page 220

[Fondus et fondus enchaînés automatiques](#) à la page 223

Fondus basés sur des événements

Vous pouvez créer des fondus d'entrée et de sortie basés sur des événements. Ils sont calculés en temps réel quand vous lisez les événements audio. Vous pouvez créer des courbes de fondu différentes pour plusieurs événements, même s'ils font référence au même clip audio.

Il existe plusieurs moyens de créer des fondus basés sur des événements :

- En utilisant les poignées des événements
- En utilisant les intervalles sélectionnés

Vous pouvez éditer les fondus d'entrée basés sur les événements dans les boîtes de dialogue **Fondu**.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer et éditer des fondus avec les poignées](#) à la page 216

[Créer et éditer des fondus avec l'outil Sélectionner un intervalle](#) à la page 217

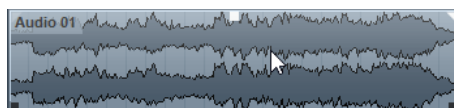
[Boîte de dialogue Fondu pour les fondus basés sur les événements](#) à la page 218

Créer et éditer des fondus avec les poignées

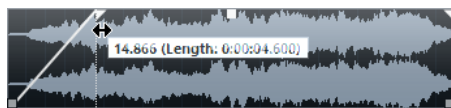
Vous pouvez créer et éditer des fondus d'entrée et de sortie basés sur les événements en utilisant les poignées des événements. Vous disposez ainsi d'un aperçu visuel et pouvez appliquer un même type de fondu à plusieurs événements sélectionnés.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements audio sur lesquels vous souhaitez créer des fondus et survolez-en un avec le pointeur de la souris.
Des poignées de fondu triangulaires apparaissent dans les coins supérieurs gauche et droit.



2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Faites glisser la poignée de fondu gauche vers la droite pour créer un fondu d'entrée.



- Faites glisser la poignée de fondu droite vers la gauche pour créer un fondu de sortie.

RÉSULTAT

Le fondu est appliqué et affiché sur la forme d'onde de l'événement. Quand plusieurs événements sont sélectionnés, le même fondu est appliqué à tous les événements sélectionnés.

À NOTER

Vous pouvez modifier la longueur des fondus à tout moment en faisant glisser les poignées.

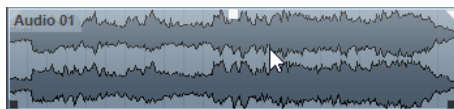
Poignées des événements

Les événements audio offrent des poignées de fondu d'entrée et de fondu de sortie, ainsi qu'une poignée de volume. Ces poignées vous permettent de modifier rapidement la longueur du fondu ou le volume des événements dans la fenêtre **Projet**.

Les poignées d'événements apparaissent que vous survolez un événement avec le pointeur de la souris et quand vous sélectionnez des événements.

À NOTER

Si vous souhaitez que les poignées d'événements et les courbes de fondu soient toujours affichées, même quand vous ne survolez pas d'événements, activez **Afficher toujours les courbes de volume** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Audio**).



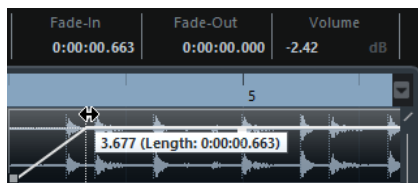
Dans les coins supérieurs gauche et droit, vous trouverez des poignées de fondu triangulaires qui vous permettent de modifier la longueur du fondu d'entrée ou du fondu de sortie. Au milieu de la bordure supérieure de l'événement, une poignée carrée vous permet de modifier le volume.

- Pour modifier la longueur du fondu d'entrée, faites glisser la poignée de fondu située en haut à gauche vers la droite ou la gauche.
- Pour modifier la longueur du fondu de sortie, faites glisser la poignée de fondu située en haut à droite vers la gauche ou la droite.
- Pour modifier le volume, faites glisser la poignée de volume située au milieu vers le haut ou le bas.

Les modifications de fondu et de volume sont affichées sur la forme d'onde de l'événement et sur la ligne d'infos.

À NOTER

Pour modifier le volume de l'événement et les fondus avec la molette de la souris, activez l'option **Utiliser la molette de la souris pour régler le volume et les fondus** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**). Quand vous appuyez sur **Maj** tout en utilisant la molette de la souris et survolez la moitié gauche de l'événement avec le pointeur, le point de fin du fondu d'entrée se déplace. Si vous positionnez le pointeur de la souris dans la moitié droite de l'événement, c'est le point de départ du fondu de sortie qui est déplacé.



Créer et éditer des fondus avec l'outil Sélectionner un intervalle

Vous pouvez créer et éditer des fondus basés sur des événements avec l'outil **Sélectionner un intervalle**. Il est ainsi possible d'appliquer à la fois un fondu d'entrée et un fondu de sortie. L'outil **Sélectionner un intervalle** permet également de créer des fondus sur plusieurs événements audio appartenant à des pistes différentes.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle**.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour créer un fondu d'entrée qui commence au début de l'événement, sélectionnez un intervalle qui commence au début de cet événement.
 - Pour créer un fondu de sortie qui se termine à la fin de l'événement, sélectionnez un intervalle qui se termine à la fin de cet événement.
 - Pour créer un fondu d'entrée et un fondu de sortie, sélectionnez un intervalle au milieu de l'événement.
 - Pour créer des fondus sur plusieurs pistes, sélectionnez un intervalle qui couvre plusieurs événements audio situés sur plusieurs pistes Audio.
 3. Sélectionnez **Audio > Ajuster les fondus à la sélection**.
-

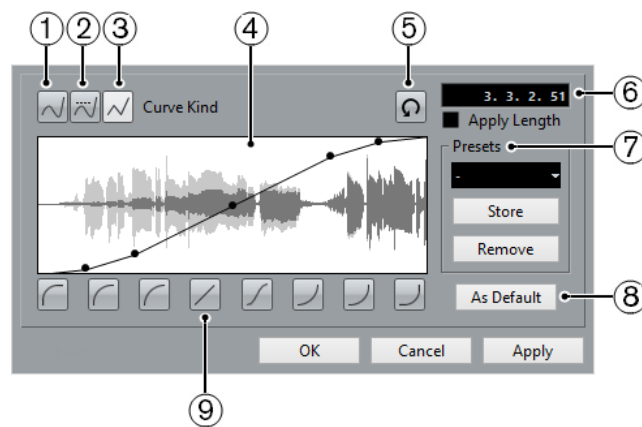
Supprimer des fondus basés sur des événements

Vous pouvez supprimer les fondus basés sur des événements de tout un événement ou d'un intervalle.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour supprimer les fondus d'un événement, sélectionnez-le avec l'outil **Sélectionner**.
 - Pour supprimer les fondus d'un intervalle, sélectionnez la zone de fondu avec l'outil **Sélectionner un intervalle**.
- Sélectionnez **Audio > Supprimer les fondus**.

Boîte de dialogue Fondu pour les fondus basés sur les événements



- Pour ouvrir la boîte de dialogue des fondus basés sur des événements, créez un fondu sur un ou plusieurs événements audio, sélectionnez ces événements et sélectionnez **Audio > Ouvrir Éditeur(s) de fondu**.

À NOTER

Si vous avez sélectionné plusieurs événements, vous pourrez ajuster les courbes de fondu de tous les événements sélectionnés à la fois. Ceci vous sera très utile si vous souhaitez, par exemple, appliquer le même type de fondu d'entrée à plus d'un événement, etc.

Les options disponibles sont les suivantes :

- Interpolation Spline**
Permet d'appliquer une interpolation spline à la courbe.
- Interpolation "Spline" atténuée**
Permet d'appliquer une interpolation spline atténuée à la courbe.
- Interpolation linéaire**
Permet d'appliquer une interpolation linéaire à la courbe.
- Affichage du fondu**
Montre la forme de la courbe de fondu. La forme d'onde obtenue est plus foncée, la forme d'onde actuelle est plus claire.
 - Pour ajouter des points, cliquez sur la courbe.
 - Pour modifier la forme de la courbe, cliquez dessus et faites glisser les points.
 - Pour supprimer un point de la courbe, faites-le glisser en dehors de l'affichage.

5 Rétablir

Cliquer sur ce bouton pour annuler toutes les modifications effectuées depuis l'ouverture de la boîte de dialogue.

6 Champ Longueur du fondu

Permet de saisir des valeurs numériques pour la longueur du fondu. Le format des valeurs affichées ici est déterminé par l'affichage temps de la palette **Transport**.

- Si vous activez l'option **Appliquer durée**, la valeur saisie dans le champ de valeur **Longueur du fondu** sera appliquée quand vous cliquerez sur **Appliquer** ou **OK**.
- Quand vous définissez le fondu actuel comme fondu par défaut, cette durée fait partie des paramètres par défaut.

7 Préréglages

Permet de configurer des préréglages de courbes de fondu d'entrée ou de fondu de sortie.

- Pour appliquer un préréglage mémorisé, sélectionnez-le depuis le menu local.
- Pour supprimer un préréglage enregistré, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Supprimer**.

8 Par défaut

Cliquez sur ce bouton pour enregistrer les paramètres configurés en tant que fondu par défaut.

9 Boutons des formes de courbes

Permettent d'accéder rapidement aux formes de courbes les plus courantes.

Créer des fondus basés sur les clips

Vous pouvez créer et éditer des fondus d'entrée et des fondus de sortie basés sur les clips à l'aide du **Traitement hors ligne direct**. Ces fondus sont appliqués au clip audio. Les événements qui sont référencés au même clip utilisent les mêmes fondus.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez un ou plusieurs événements audio ou l'intervalle dans lequel vous souhaitez créer un fondu.
La durée de la sélection détermine la longueur de la zone de fondu.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour créer un fondu d'entrée, sélectionnez **Audio > Traitements > Fondu d'entrée**.
 - Pour créer un fondu de sortie, sélectionnez **Audio > Traitements > Fondu de sortie**.
3. Dans le panneau de **Traitement hors ligne direct**, cliquez sur les boutons de **Type de courbe** pour définir une courbe de fondu ou cliquez sur le graphique et faites glisser le pointeur de la souris pour dessiner une courbe.
4. Facultatif : Activez **Audition** pour écouter le résultat du fondu que vous avez défini sur l'événement audio sélectionné.

RÉSULTAT

Le fondu est appliqué au signal audio.

LIENS ASSOCIÉS

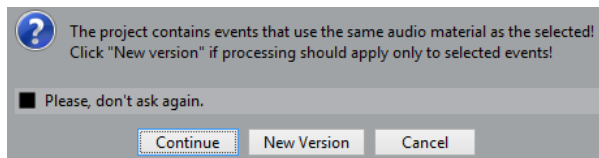
[Traitement hors ligne direct](#) à la page 298

[Fondu d'entrée/Fondu de sortie](#) à la page 304

[En cas de traitement de clips partagés](#) à la page 220

En cas de traitement de clips partagés

Un clip partagé est un clip audio auquel sont référencés plusieurs événements. Quand vous éditez l'un des événements qui fait référence à un clip partagé, vous pouvez faire en sorte d'appliquer le traitement à cet événement uniquement ou à tous les événements qui font référence à ce clip.



Continuer

Cliquez sur **Continuer** pour appliquer le traitement à tous les événements se référant au clip audio.

Nouvelle version

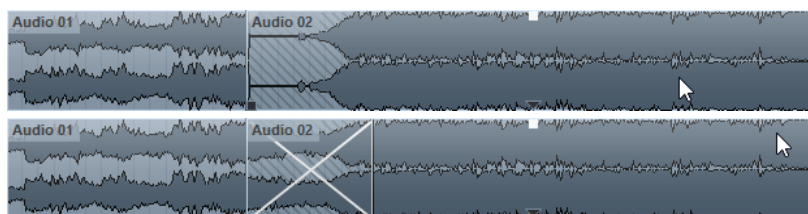
Cliquez sur **Nouvelle version** pour créer une nouvelle version distincte du clip audio pour l'événement sélectionné.

Fondus enchaînés

Les fondus enchaînés vous permettent de créer des transitions fluides entre des événements audio consécutifs sur une même piste. Les fondus enchaînés sont toujours basés sur des événements.

Nous ne pouvons créer des fondus enchaînés que quand des événements consécutifs ou leurs clips sont superposés.

- Quand des événements audio se superposent, un fondu enchaîné de la forme par défaut (linéaire, symétrique) est appliqué à la zone de chevauchement.



À NOTER

Vous pouvez éditer la durée et la courbe par défaut de ce fondu enchaîné dans l'éditeur **Fondu enchaîné**.

- Si leurs clips audio se superposent, les deux événements sont redimensionnés de façon à se chevaucher et un fondu enchaîné utilisant la durée et la courbe par défaut est appliqué.
- Quand ni les événements audio ni les clips ne se superposent, aucun fondu enchaîné ne peut être créé.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de fondus enchaînés](#) à la page 221

Créer des fondus enchaînés

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour créer un fondu enchaîné entre deux événements, sélectionnez l'outil **Sélectionner**, puis sélectionnez deux événements audio consécutifs.
 - Pour créer un fondu enchaîné sur un intervalle sélectionné entre deux événements, sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle**, puis sélectionnez un intervalle couvrant la zone sur laquelle vous souhaitez appliquer un fondu enchaîné.
2. Sélectionnez **Audio > Fondus enchaînés** ou utilisez le raccourci clavier **X**.
-

RÉSULTAT

Le fondu enchaîné est appliqué.

Modifier la longueur du fondu enchaîné

PROCÉDER AINSI

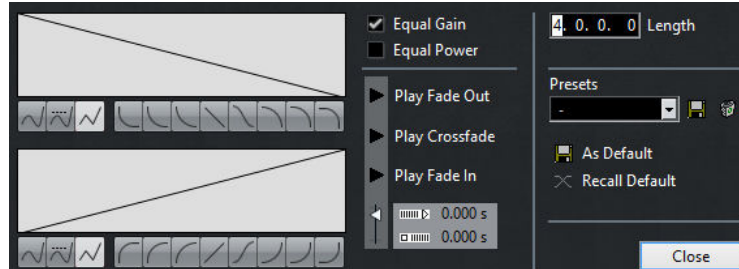
1. Sélectionnez l'outil de **Sélectionner un intervalle**.
 2. Sélectionnez un intervalle de la longueur du fondu enchaîné que vous souhaitez créer entre deux événements.
 3. Sélectionnez **Audio > Ajuster les fondus à la sélection**.
-

RÉSULTAT

La longueur du fondu enchaîné est alignée sur l'intervalle sélectionné.

Éditeur de fondus enchaînés

L'éditeur **Fondus enchaînés** vous permet d'éditer des fondus enchaînés. Il contient des paramètres relatifs aux courbes de fondu d'entrée et de fondu de sortie, ainsi que des paramètres communs.



- Pour ouvrir l'éditeur **Fondus enchaînés**, sélectionnez un événement en fondu enchaîné ou les deux, puis sélectionnez **Audio > Fondus enchaînés** ou double-cliquez sur la zone du fondu enchaîné.

Affichages des courbes de fondu

Permet d'afficher la courbe du fondu de sortie et celle du fondu d'entrée, respectivement.

- Pour ajouter des points, cliquez sur une courbe.
- Pour modifier la forme du fondu, cliquez dessus et faites glisser les points.
- Pour supprimer un point, faites-le glisser en dehors du graphique.

Boutons de type de courbe et de forme de courbe

Ces boutons déterminent si la courbe de fondu utilisera une **Interpolation Spline** (bouton de gauche), une **Interpolation 'Spline' atténuée** (bouton du milieu) ou une **Interpolation linéaire** (bouton de droite).



Ces boutons de formes de courbes permettent d'accéder rapidement aux formes de courbes les plus fréquemment utilisées.



Gains égaux

Configure les courbes de fondu de sorte que les amplitudes cumulées du fondu d'entrée et du fondu de sortie soient les mêmes tout au long de la zone de fondu enchaîné. Ce choix convient bien aux fondus enchaînés courts.

Énergies égales

Configure les courbes de fondu de sorte que l'énergie (la puissance) du fondu enchaîné reste constante tout au long de la zone de fondu enchaîné.

Les courbes à **Énergies égales** ne possèdent qu'un seul point modifiable. Vous ne pouvez pas modifier la forme de la courbe quand ce mode est sélectionné.

Boutons de lecture

- Pour écouter tout le fondu enchaîné, cliquez sur **Fondu enchaîné**.
- Pour écouter le fondu de sortie du fondu enchaîné, cliquez sur **Fondu de sortie**.
- Pour écouter le fondu d'entrée du fondu enchaîné, cliquez sur **Fondu d'entrée**.

Vous pouvez configurer des raccourcis clavier pour ces fonctions dans les catégories suivantes de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

Pré-roll et Post-roll (Amorces)

- Pour démarrer la lecture avant la zone de fondu, activez **Utiliser Pre-Roll**.
- Pour arrêter la lecture après la zone de fondu, activez **Utiliser Post-Roll**.
- Vous pouvez définir la durée du pre-roll dans le champ **Valeur Pre-Roll**.
- Vous pouvez définir la durée du post-roll dans le champ **Valeur Post-Roll**.

Niveau d'audition

Permet de régler le niveau d'écoute.

Longueur

Détermine la longueur de la zone de fondu enchaîné. Cubase tente de centrer le fondu enchaîné, ce qui signifie que la longueur sera modifiée de la même manière des deux côtés. Pour pouvoir redimensionner un fondu enchaîné, il doit être possible de redimensionner l'événement correspondant. Par exemple, si l'événement de fondu de sortie va déjà jusqu'à la fin du clip audio, il n'y aura plus de marge et son point de fin ne pourra donc pas être décalé vers la droite.

Préréglages

Cliquez sur le bouton **Enregistrer** situé à droite du menu local **Préréglages** pour enregistrer le fondu enchaîné configuré afin de pouvoir le réutiliser sur d'autres événements.

- Pour supprimer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Supprimer**.

Boutons Défaut

Cliquez sur **Par défaut** pour enregistrer les paramètres configurés en tant que paramètres par défaut. Les paramètres par défaut sont utilisés chaque fois que vous créez des fondus enchaînés.

Cliquez sur **Rappeler défaut** pour appliquer les courbes et les paramètres du fondu enchaîné par défaut à l'éditeur **Fondu enchaîné**.

LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 652

[Poignées des événements](#) à la page 216

[Défilement automatique](#) à la page 166

Supprimer des fondus enchaînés

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez l'outil **Sélectionner** et sélectionnez l'un des événements comportant un fondu enchaîné.
 - Sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle** et sélectionnez les fondus enchaînés que vous souhaitez supprimer.
 2. Sélectionnez **Audio > Supprimer les fondus**.
-

RÉSULTAT

Les fondus enchaînés sélectionnés sont supprimés.

À NOTER

Vous pouvez également supprimer un fondu enchaîné en cliquant dessus et en le faisant glisser en dehors de la piste.

Fondus et fondus enchaînés automatiques

Cubase est doté d'une fonction de **Fondu automatique** qui peut être configurée de façon globale ou séparément pour chaque piste audio. Les fondus automatiques vous permettent de créer des transitions plus fluides entre les événements en appliquant des fondus d'entrée et des fondus de sortie d'une durée comprise entre 1 et 500 ms.

IMPORTANT

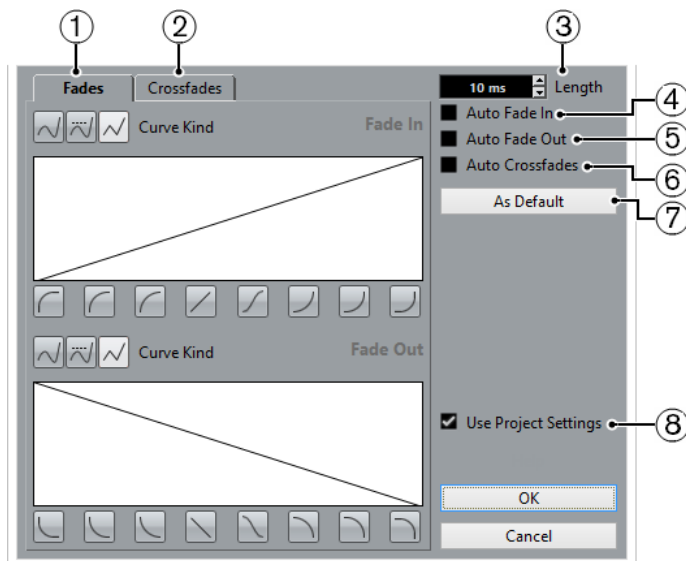
Comme les fondus basés sur des événements sont calculés en temps réel pendant la lecture, plus le nombre d'événements audio auxquels vous appliquez des fondus automatiques est élevé, plus le processeur est sollicité.

À NOTER

Les fondus automatiques ne sont pas représentés par des lignes de fondus.

Boîte de dialogue Fondus automatiques

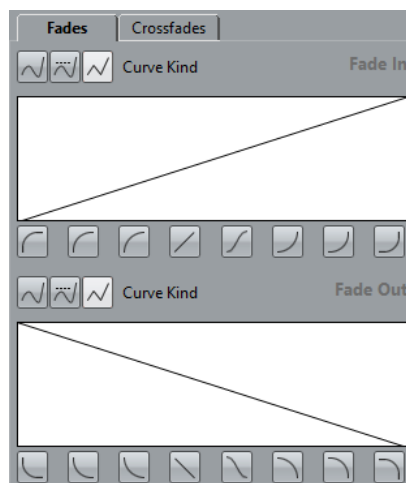
La boîte de dialogue **Fondus automatiques** vous permet de configurer des fondus automatiques et des fondus enchaînés pour tout le projet ou individuellement pour chaque piste Audio.



- Pour ouvrir la boîte de dialogue globale des **Fondus automatiques**, sélectionnez **Projet > Configuration des fondus automatiques**.
- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Fondus automatiques** pour une piste, faites un clic droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Configuration des fondus automatiques**.

1 Fondus

Cliquez sur cet onglet pour afficher les paramètres des fondus automatiques.

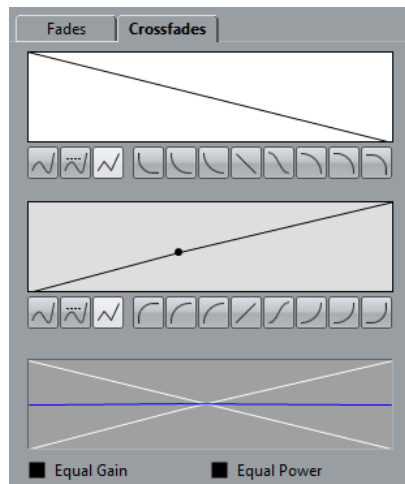


Les boutons **Type de courbe** déterminent si la courbe de fondu utilisera une **Interpolation Spline** (bouton de gauche), une **Interpolation 'Spline' atténuée** (bouton du milieu) ou une **Interpolation linéaire** (bouton de droite).

Ces boutons permettent de sélectionner rapidement les formes de courbes les plus courantes.

2 Fondus enchaînés

Cliquez sur cet onglet pour afficher les paramètres des fondus enchaînés automatiques.



L'option **Gains égaux** vous permet de paramétrer les courbes de fondus de manière à ce que les amplitudes cumulées du fondu d'entrée et du fondu de sortie soient identiques tout au long de la zone de fondu enchaîné.

L'option **Énergies égales** vous permet de paramétrer les courbes de fondu de manière à ce que l'énergie (la puissance) du fondu enchaîné reste constante tout au long de la zone de fondu enchaîné.

3 Longueur

Permet de définir la durée des fondus ou des fondus enchaînés automatiques.

4 Fondu d'entrée auto.

Permet d'activer les fondus d'entrée automatiques.

5 Fondu de sortie auto.

Permet d'activer les fondus de sortie automatiques.

6 Fondus enchaînés auto.

Permet d'activer les fondus enchaînés automatiques.

7 Par défaut

Permet d'enregistrer les paramètres actuels en tant que paramètres par défaut.

8 Utiliser la configuration du projet

Cette option est uniquement disponible quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Fondus automatiques** pour des pistes individuelles. Désactivez-la si vous ne souhaitez configurer et appliquer les paramètres qu'à des pistes individuelles. Si vous avez besoin d'utiliser à nouveau les paramètres globaux sur une piste pour laquelle des paramètres de fondu automatique individuels ont été configurés, activez l'option **Utiliser la configuration du projet**.

Configuration des fondus automatiques au niveau global

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Configuration des fondus automatiques**.
La boîte de dialogue des **Fondus Automatiques** du projet s'ouvre.
 2. Configurez les fondus automatiques à votre convenance.
 3. Cliquez sur **OK**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Fondu pour les fondus basés sur les événements](#) à la page 218
[Éditeur de fondus enchaînés](#) à la page 221

Configurer des fondus automatiques pour des pistes individuelles

Comme les fondus automatiques consomment beaucoup de puissance de traitement, il peut s'avérer nécessaire de désactiver les fondus automatiques globaux et de ne les activer que pour des pistes individuelles.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Faites un clic droit sur la piste dans la liste des pistes et sélectionnez **Configuration des fondus automatiques** dans le menu contextuel.
 - Sélectionnez la piste et cliquez sur **Configuration des fondus automatiques** dans l'Inspecteur.

La boîte de dialogue **Fondus Automatiques** de la piste apparaît.

2. Désactivez l'option **Utiliser la configuration du projet**.
Dès lors, tous les réglages que vous effectuerez seront appliqués uniquement à la piste.
 3. Configurez les fondus automatiques.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

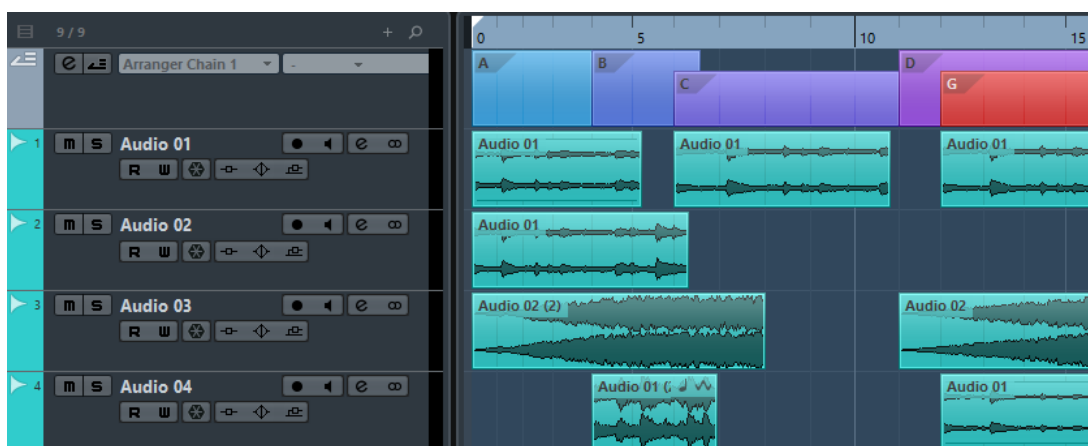
Piste Arrangeur (Cubase Elements uniquement)

Grâce aux fonctions d'arrangement de Cubase, vous pouvez travailler de façon non linéaire. La piste Arrangeur vous permet de choisir comment et quand les différentes sections doivent être lues, même pendant une prestation en live. Vous n'avez donc plus besoin de déplacer, de copier ou de coller les événements dans la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Il ne peut y avoir qu'une seule piste Arrangeur par projet.

Pour utiliser les fonctions d'arrangement, vous devez créer une piste Arrangeur et définir des événements arrangeur. Ces événements peuvent être de n'importe quelle longueur. Ils peuvent se chevaucher et ne sont pas forcément liés aux débuts/fins des événements et conteneurs existants. Vous pouvez les organiser dans une liste et créer des répétitions si vous le souhaitez.



Les événements arrangeur s'éditent à l'aide des techniques d'édition standard. Les copies d'un événement arrangeur sont indépendantes de l'événement à partir duquel elles ont été créées.

Vous pouvez créer plusieurs chaînes Arrangeur et ainsi enregistrer différentes versions d'un morceau dans un même projet.

Les chaînes Arrangeur peuvent être converties en un projet linéaire.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des événements arrangeur sur la piste Arrangeur](#) à la page 228

[Configurer une chaîne Arrangeur et ajouter des événements](#) à la page 232

[Mise à plat de la chaîne Arrangeur](#) à la page 233

Ajouter des événements arrangeur sur la piste Arrangeur

Vous pouvez ajouter sur la piste Arrangeur des événements arrangeur correspondant à différentes sections du projet.

CONDITION PRÉALABLE

Le **Calage** est activé et le **Type de calage** est configuré sur **Événements**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Arrangeur**.
La piste Arrangeur est créée.
 2. Sélectionnez l'outil **Crayon** et dessinez un événement arrangeur sur la piste Arrangeur.
Un événement arrangeur est créé.
 3. Dessinez autant d'événements que vous le souhaitez.
-

RÉSULTAT

Les événements arrangeur sont créés dans votre projet.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Servez-vous des fonctions de l'**Éditeur arrangeur** pour organiser les événements.

LIENS ASSOCIÉS

[Configurer une chaîne Arrangeur et ajouter des événements](#) à la page 232

[Fonction de Calage](#) à la page 58

[Types de Calage](#) à la page 59

Renommer les événements arrangeur

Les événements arrangeur que vous créez sont automatiquement nommés dans l'ordre alphabétique. Vous pouvez par la suite leur donner des noms qui correspondent aux différentes composantes de votre projet (Intro, Refrain, Pont, par exemple).

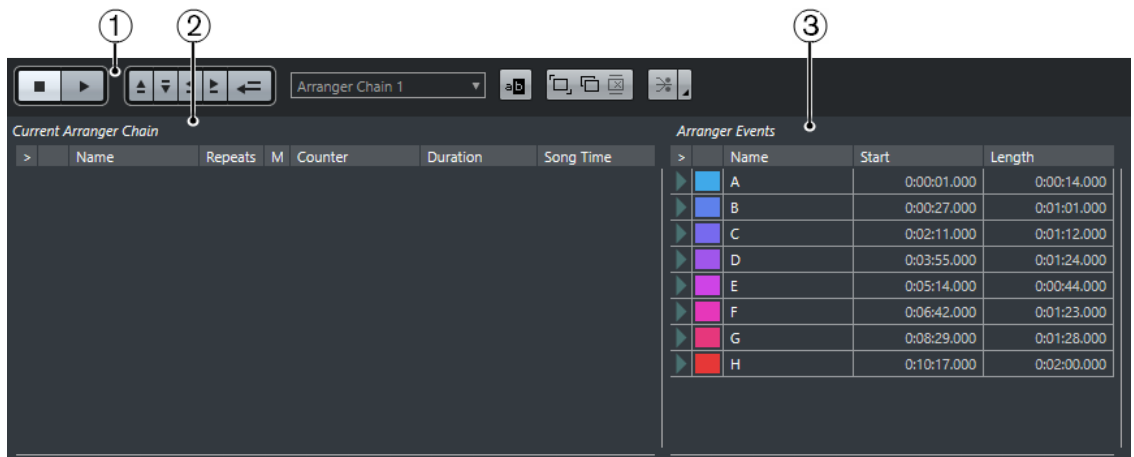
PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement arrangeur que vous souhaitez renommer.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez le nom de l'événement dans la ligne d'infos.
 - Maintenez enfoncée la touche **Alt** et double-cliquez sur le nom dans la chaîne Arrangeur.
 3. Saisissez un nouveau nom.
-

Éditeur arrangeur

L'**Éditeur arrangeur** vous permet de configurer les chaînes Arrangeur.

Pour ouvrir l'**Éditeur arrangeur**, cliquez sur **e** dans l'**Inspecteur** ou dans la liste des pistes.



1 Commandes Arrangeur

Permet d'afficher les boutons de transport, les boutons de transport de l'arrangeur et les outils d'arrangement.

2 Chaîne Arrangeur actuelle

À NOTER

Au départ, la chaîne Arrangeur est vide. Vous devez y ajouter des événements à partir de la liste **Événements arrangeur**.

Montre l'ordre dans lequel les événements sont lus, de bas en haut, et le nombre de fois qu'ils se répètent.

3 Événements arrangeur

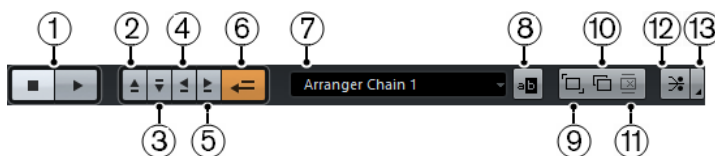
Regroupe les événements arrangeur disponibles dans l'ordre dans lequel ils apparaissent sur l'axe temporel.

Commandes Arrangeur

Les **Commandes Arrangeur** se trouvent dans l'**Éditeur arrangeur**.

À NOTER

Certaines d'entre elles figurent également dans la section **Commandes Arrangeur** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et dans la **PaLETTE Transport**.



1 Arrêter/Lecture

Permet d'arrêter et de démarrer la lecture.

2 Maillon précédent

Permet de se caler sur l'entrée précédente de la liste Chaîne Arrangeur actuelle.

3 Maillon suivant

Permet de se caler sur l'entrée suivante de la liste Chaîne Arrangeur actuelle.

4 Première répétition du maillon actuel

Permet de se caler sur la première répétition de l'entrée actuelle dans la liste Chaîne Arrangeur actuelle.

- 5 Dernière répétition du maillon actuel**
Permet de se caler sur la dernière répétition de l'entrée actuelle dans la liste Chaîne Arrangeur actuelle.
- 6 Activer mode Arrangeur**
Permet d'activer la lecture en mode Arrangeur.
- 7 Sélectionner chaîne active**
Permet de sélectionner et d'activer une chaîne Arrangeur.
- 8 Renommer chaîne actuelle**
Permet de renommer la chaîne Arrangeur actuelle.
- 9 Créer nouvelle chaîne**
Permet de créer une nouvelle chaîne Arrangeur vide.
- 10 Dupliquer chaîne actuelle**
Permet de créer une copie de la chaîne Arrangeur actuelle qui contient les mêmes événements.
- 11 Supprimer chaîne actuelle**
Permet de supprimer la chaîne Arrangeur sélectionnée. Cette option n'est disponible que si vous avez créé plusieurs chaînes Arrangeur.
- 12 Mettre à plat**
Permet de convertir la chaîne Arrangeur actuelle en projet linéaire.
- 13 Mettre à plat (Avec Options & Préférences)**
Permet de configurer les options de mise à plat.

Modes de répétition de la chaîne Arrangeur

L'**Éditeur arrangeur** offre une fonction qui vous permet de boucler et faire se répéter vos événements arrangeur. Vous pouvez ainsi créer une ébauche de structure pour votre morceau.

Pour sélectionner un des modes de répétition, cliquez dans la colonne **Mode** de la liste **Chaîne Arrangeur actuelle**.

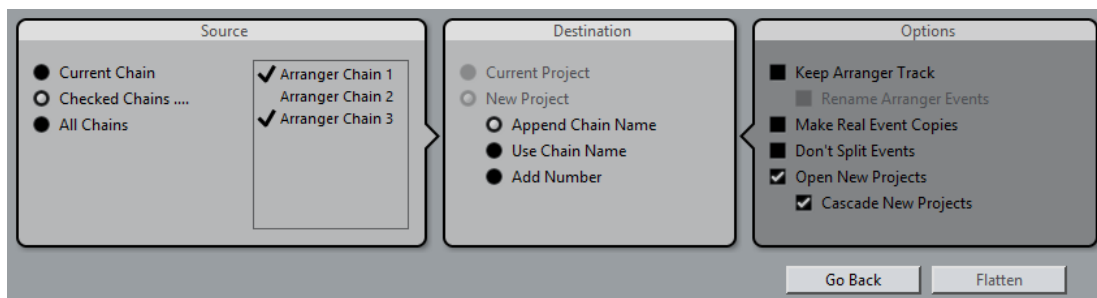
- 1 Normal**
La chaîne Arrangeur est lue exactement comme vous l'avez configurée.
- 2 Répéter à l'infini**
L'événement arrangeur actuel se répète en boucle jusqu'à ce que vous cliquiez sur un autre événement dans l'**Éditeur arrangeur** ou jusqu'à ce que vous cliquiez à nouveau sur **Lecture**.
- 3 Pause après répétitions**
La lecture est mise en pause après chaque répétition de l'événement arrangeur actuel.

À NOTER

Pendant la lecture, la colonne **Compteur** vous indique quelle répétition de l'événement est lue.

Options et préférences de mise à plat

Pour activer les options de mise à plat, cliquez sur **Mettre à plat (Avec Options & Préférences)**.



Dans la section **Source** vous pouvez choisir quelles chaînes Arrangeur mettre à plat.

Chaîne actuelle

Permet de ne mettre à plat que la chaîne actuelle.

Chaînes sélectionnées

Permet d'ouvrir la liste des chaînes Arrangeur dans laquelle vous pouvez activer les pistes Arrangeur qui seront mises à plat.

Toutes les chaînes

Permet de mettre à plat toutes les chaînes Arrangeur du projet actuel.

La section **Destination** permet de choisir où sera enregistré le résultat de la mise à plat.

Projet en cours

Cette option n'est disponible que quand la **Source** est la **Chaîne actuelle**. Activez cette option si vous souhaitez enregistrer la chaîne mise à plat dans le projet actuel.

Nouveau projet

Permet de mettre à plat une ou plusieurs chaînes dans un nouveau projet en utilisant les formats de noms suivants :

- **Ajouter nom de chaîne à la fin**
Les noms des projets sont accompagnés du nom des chaînes.
- **Utiliser nom de la chaîne**
Les nouveaux projets portent le nom des chaînes Arrangeur actuelles.
- **Ajouter numéro**
Les noms des nouveaux projets sont constitués de ceux des anciens projets et d'un numéro.

La section **Options** contient d'autres paramètres.

Conserver piste Arrangeur

Permet de conserver la piste Arrangeur après la mise à plat. Activez l'option **Renommer les événements arrangeur** pour ajouter des numéros aux événements.

Faire copies réelles des événements

Permet de créer de réelles copies de la piste Arrangeur au lieu de copies partagées.

Ne pas scinder les événements

Permet d'exclure les notes MIDI qui commencent avant l'événement arrangeur ou se prolongent au-delà de cet événement. Seules les notes MIDI qui commencent et se terminent dans les limites de l'événement arrangeur sont prises en compte.

Ouvrir nouveaux Projets

Permet de créer un nouveau projet pour chaque chaîne Arrangeur mise à plat. Quand l'option **Nouveaux projets en cascade** est activée, les projets ouverts sont ouverts en cascade.

LIENS ASSOCIÉS

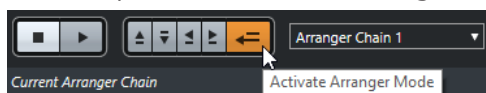
[Mise à plat de la chaîne Arrangeur](#) à la page 233

Configurer une chaîne Arrangeur et ajouter des événements

L'**Éditeur arrangeur** vous permet de configurer des chaînes Arrangeur et d'ajouter des événements sur ces chaînes.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **e** pour ouvrir l'**Éditeur arrangeur**.
2. Activez l'option **Activer mode Arrangeur**.



3. Réalisez une des opérations suivantes pour ajouter des événements arrangeur sur la chaîne Arrangeur :
 - Double-cliquez sur un événement dans la liste **Événements arrangeur**.
 - Sélectionnez un ou plusieurs événements dans la liste **Événements arrangeur**, faites un clic droit et sélectionnez **Ajouter la sélection en fin de la chaîne Arrangeur**.
 - Faites glisser un événement arrangeur de la liste **Événements arrangeur** et déposez-le dans la liste **Chaîne Arrangeur actuelle**.
 - Faites glisser un événement arrangeur de la fenêtre **Projet** et déposez-le dans la liste **Chaîne Arrangeur actuelle**.
 4. Cliquez sur **Lecture**.
-

RÉSULTAT

Les événements arrangeur sont lus selon leur ordre dans la chaîne Arrangeur.

LIENS ASSOCIÉS

[Modes de répétition de la chaîne Arrangeur](#) à la page 230

Ajouter une nouvelle chaîne Arrangeur

Vous pouvez créer plusieurs chaînes Arrangeur de manière à configurer des versions différentes pour la lecture.

CONDITION PRÉALABLE

Le **mode Arrangeur** est activé.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez l'**Éditeur arrangeur**.
 2. Cliquez sur **Créer nouvelle chaîne**.
-

RÉSULTAT

Une nouvelle chaîne Arrangeur vide est activée. Un nouveau nom apparaît alors dans le menu local **Sélectionner chaîne active** et une liste **Chaîne Arrangeur actuelle** vide est créée.

Éditer des événements arrangeur dans la chaîne Arrangeur

Vous pouvez éditer vos événements arrangeur dans la liste **Chaîne Arrangeur actuelle**.

Voici les opérations que vous pouvez réaliser :

- Pour sélectionner plusieurs événements, faites un **Ctrl/Cmd**-clic ou un **Maj**-clic sur ces événements.
- Pour déplacer des événements dans la liste, faites-les glisser vers le haut ou vers le bas.
- Pour copier des événements, sélectionnez-les, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites-les glisser.
- Pour répéter des événements, cliquez dans la colonne **Répétitions** et saisissez le nombre de répétitions souhaité.
- Pour configurer la façon dont doit se répéter l'événement, cliquez dans la colonne **Mode** et sélectionnez un **Mode de répétition** dans le menu local.
- Pour placer la position de lecture au début d'un événement, cliquez sur la flèche située à gauche de l'événement.
- Pour supprimer un événement de la liste, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Supprimer touché** dans le menu contextuel qui apparaît.
- Pour supprimer plusieurs événements, sélectionnez-les, faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer sélection** dans le menu contextuel.

LIENS ASSOCIÉS

[Modes de répétition de la chaîne Arrangeur](#) à la page 230

Mise à plat de la chaîne Arrangeur

Une fois que vous avez configuré une chaîne Arrangeur à votre convenance et que vous êtes certain que vous ne la modifierez plus, vous pouvez la convertir sous forme de projet linéaire.

CONDITION PRÉALABLE

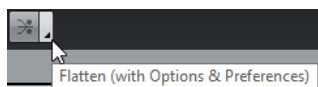
Vous avez enregistré une copie du projet avant la mise à plat de la chaîne Arrangeur.

À NOTER

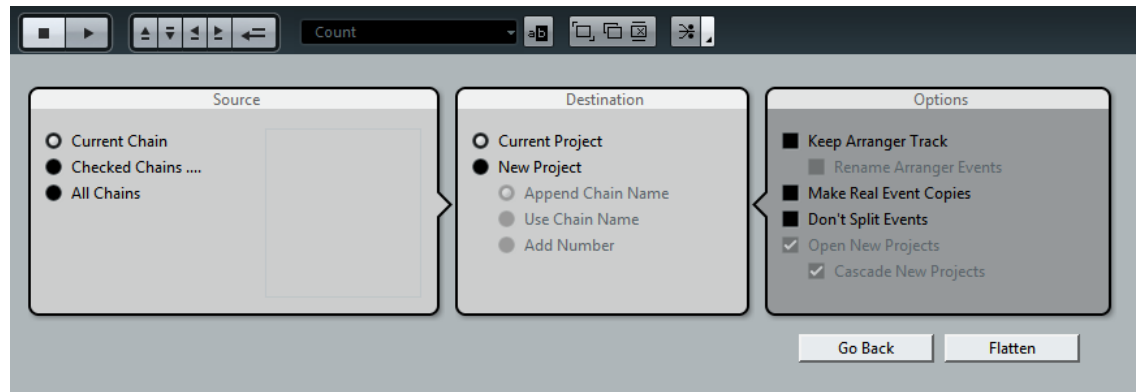
La mise à plat de la chaîne Arrangeur peut supprimer des événements et des conteneurs du projet. N'utilisez la fonction **Mettre à plat** que lorsque vous êtes certain de ne plus avoir à modifier plus la piste/chaîne Arrangeur. En cas de doute, enregistrez une copie du projet avant la mise à plat de la chaîne Arrangeur.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la chaîne Arrangeur que vous souhaitez convertir en projet linéaire.
2. Facultatif : Cliquez sur **Mettre à plat (Avec Options & Préférences)**



3. Facultatif : Activez les options de mise à plat souhaitées.



À NOTER

Si vous vous rendez compte qu'il faudrait apporter d'autres modifications, cliquez sur **En arrière**. Les options de mise à plat activées sont conservées.

4. Cliquez sur **Mettre à plat**.

RÉSULTAT

Les événements et conteneurs compris dans le projet sont réorganisés, répétés, redimensionnés, déplacés et/ou supprimés de manière à correspondre avec exactitude à la chaîne Arrangeur.

Mode Jump

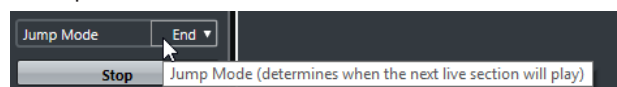
Quand vous lisez une piste Arrangeur que vous avez configurée, vous pouvez contrôler l'ordre de lecture en temps réel. Il vous est ainsi plus facile de déterminer pendant combien de temps doivent être lus les différents événements arrangeur lus en boucle.

CONDITION PRÉALABLE

Une chaîne Arrangeur a été configurée et le mode Arrangeur est activé.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Lecture** pour lire votre projet.
2. Dans la partie inférieure de l'**Inspecteur**, ouvrez le menu local **Mode Jump** et sélectionnez une option dans ce menu.



Cette option détermine la durée pendant laquelle est lu l'événement arrangeur actif avant que la lecture passe au suivant.

3. Dans la liste **Événements arrangeur** de l'**Inspecteur**, cliquez sur la flèche située à gauche de l'événement arrangeur que vous souhaitez déclencher.

RÉSULTAT

L'événement arrangeur est lu en boucle conformément aux paramètres configurés jusqu'à ce que vous cliquiez sur un autre événement arrangeur.

À NOTER

Vous pouvez assigner des raccourcis qui déclenchent les événements arrangeur dans la catégorie **Arrangeur** de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

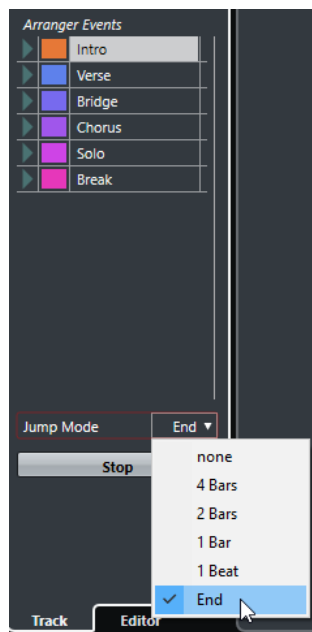
- Pour arrêter le **Mode Jump**, cliquez sur **Arrêter**.
- Pour continuer la lecture à partir d'un événement arrangeur en particulier, cliquez sur cet événement dans la liste **Chaîne Arrangeur actuelle**.

LIENS ASSOCIÉS

[Options du mode Jump](#) à la page 235

Options du mode Jump

Le menu local **Mode Jump** vous permet de définir la durée pendant laquelle est lu l'événement arrangeur actif avant que le suivant soit lu.



Voici les options disponibles :

Néant

Passes immédiatement à la section suivante.

4 mesures, 2 mesures

La lecture passe à l'événement arrangeur suivant après 2 ou 4 mesures. Si l'événement arrangeur actuel fait moins de 2 ou 4 mesures, la lecture passe à l'événement arrangeur suivant à la fin de l'événement.

1 mesure

Permet de passer à la section qui suit à la barre de mesure suivante.

1 temps

Passes à la section qui suit, au temps suivant.

Fin

Joue la section en cours jusqu'à la fin, puis passe à la suivante.

Arranger de la musique sur une vidéo

Si vous composez la bande son d'une vidéo, vous pouvez utiliser des événements arrangeur pour ajouter de la musique sur une section vidéo précise. Voici un exemple de la façon dont vous pouvez procéder.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez relié un synchroniseur maître externe à votre ordinateur et vous avez correctement configuré l'ensemble. Vous avez créé un projet ne contenant qu'une piste MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Créez un conteneur MIDI qui commence à la position 00:00:00:00 et se termine à la position 00:01:00:00.
 2. Créez un conteneur MIDI qui commence à la position 00:01:00:00 et se termine à la position 00:02:00:00.
 3. Créez un conteneur MIDI qui commence à la position 00:02:00:00 et se termine à la position 00:03:00:00.
 4. Dans la palette **Transport**, activez le bouton **Synchro**.
 5. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Arrangeur**.
 6. Ajoutez des événements arrangeur aux positions des conteneurs MIDI.
 7. Configurez la chaîne Arrangeur A-A-B-B-C-C.
 8. Activez le mode **Arrangeur** et cliquez sur **Lecture**.
 9. Sur votre synchroniseur maître externe, démarrez le Timecode externe à la position 00:00:10:00.
Votre projet se cale sur la position 00:00:10:00 et le conteneur d'arrangeur A est lu.
 10. Démarrez votre synchroniseur maître externe à une position autre que la position de départ du projet, par exemple 00:01:10:00.
Votre projet se cale sur la position 00:01:10:00 et le conteneur d'arrangeur A est lu.
-

RÉSULTAT

Si vous calez le synchroniseur maître externe sur une position autre que la position de départ du projet, Cubase se calera automatiquement sur la bonne position sur la piste Arrangeur.

À NOTER

La référence de Timecode externe peut être au format MIDI ou à tout autre format de Timecode pouvant être interprété par Cubase.

Marqueurs

Les marqueurs servent à trouver rapidement certaines positions. Il existe deux types de marqueurs : les marqueurs de position et les marqueurs de cycle.

Si vous devez souvent passer d'une position à une autre dans un projet, vous pouvez y placer des marqueurs. Vous pouvez également utiliser les marqueurs pour délimiter des intervalles de sélection ou pour zoomer.

Les marqueurs se trouvent sur la piste Marqueur.

Marqueurs de position

Les marqueurs de position vous permettent d'enregistrer une position particulière.

Sur la piste marqueur, les marqueurs de position sont affichés sous forme d'événements de marqueurs, à savoir des lignes verticales accompagnées d'une description (si assignée) et d'un numéro. Quand vous sélectionnez une piste marqueur, tous ses marqueurs s'affichent dans l'Inspecteur.

Marqueurs de cycle

En créant des marqueurs de cycle, vous pouvez enregistrer plusieurs positions de délimiteurs gauche/droit marquant le début et la fin d'un intervalle. Il vous suffit ensuite de double-cliquer sur les marqueurs correspondants pour retrouver ces intervalles.

Les marqueurs de cycle sont représentés sur une piste Marqueur sous forme de deux marqueurs reliés par une ligne horizontale. Ces marqueurs sont la solution idéale pour enregistrer les différentes sections d'un projet.

En définissant des marqueurs de cycle qui correspondent par exemple à l'intro, au couplet et au refrain d'un morceau, vous pourrez naviguer rapidement entre ces parties et les lire en boucle en activant **Boucler** dans la palette **Transport**.

Définition des délimiteurs en fonction des marqueurs de cycle

Les marqueurs de cycle représentent des intervalles de votre projet. Vous pouvez les utiliser pour déplacer les délimiteurs gauche et droit.

PROCÉDER AINSI

- Pour placer le délimiteur gauche sur le début du marqueur de cycle et le délimiteur droit sur la fin du marqueur de cycle, procédez de l'une des manières suivantes :
 - Double-cliquez sur un marqueur de cycle.
 - Dans le menu local **Boucler** de la liste des pistes, sélectionnez un marqueur de cycle.
-

RÉSULTAT

Les délimiteurs gauche et droit sont placés de manière à couvrir le marqueur de cycle.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez à présent déplacer le curseur de position de projet sur le début ou la fin du marqueur de cycle en le déplaçant sur le délimiteur correspondant ou en utilisant les marqueurs de cycle pour exporter des intervalles spécifiques de votre projet à partir de la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**.

Édition des marqueurs de cycle

Quand vous éditez des marqueurs de cycle sur une piste Marqueur, le calage s'applique.

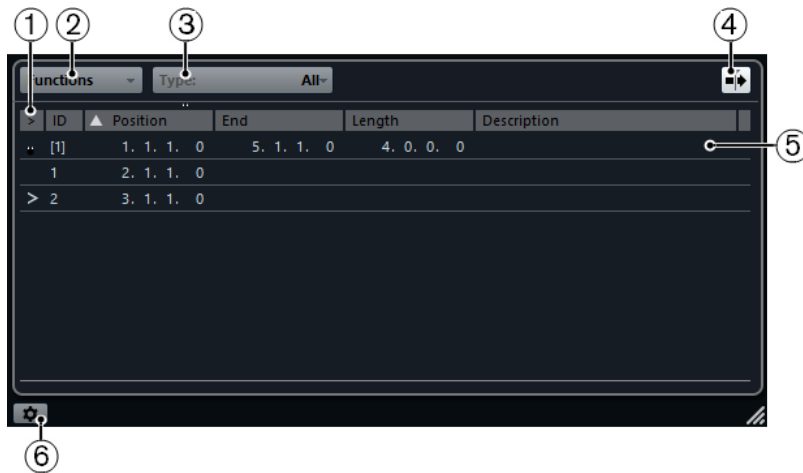
- Pour ajouter un marqueur de cycle, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser le pointeur sur la piste Marqueur.
- Pour modifier la position de début ou de fin d'un marqueur de cycle, faites glisser la poignée de début ou de fin.
- Pour déplacer un marqueur de cycle, faites glisser sa bordure supérieure.
- Pour supprimer un marqueur de cycle, cliquez avec l'outil **Gomme**.
Si vous maintenez la touche **Alt** enfoncée pendant que vous cliquez, tous les marqueurs qui suivent seront effacés.
- Pour couper un intervalle à l'intérieur d'un marqueur de cycle, sélectionnez-le dans le marqueur de cycle et appuyez sur **Ctrl/Cmd-X**.
- Pour placer le début ou la fin du marqueur de cycle sélectionné à la position du curseur, sélectionnez **Projet > Marqueurs** afin d'ouvrir la fenêtre **Marqueurs**, puis sélectionnez **Fonctions > Positionner début de marqueur au curseur/Positionner fin de marqueur au curseur**.
- Pour fixer les délimiteurs gauche et droit, double-cliquez sur un marqueur de cycle.
- Pour zoomer sur un marqueur de cycle, appuyez sur **Alt** et double-cliquez sur le marqueur de cycle.

Fenêtre Marqueurs

La fenêtre **Marqueurs** vous permet d'afficher et d'éditer les marqueurs. Les marqueurs de la piste Marqueur s'affichent dans la liste de marqueurs dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le projet.

Voici les différents moyens qui existent pour ouvrir la fenêtre **Marqueurs** :

- Sélectionnez **Projet > Marqueurs**.
- Dans la section consacrée aux marqueurs dans la palette **Transport**, cliquez sur **Afficher**.
- Utilisez un raccourci clavier (par défaut **Ctrl/Cmd-M**).



- 1 Flèche Localiser**
Indique quel marqueur se trouve à la position du curseur de projet.
- 2 Menu Fonctions**
Regroupe toutes les fonctions disponibles dans la fenêtre **Marqueurs**.
- 3 Type de marqueur**
Permet de définir le type de marqueur affiché dans la liste de marqueurs.
- 4 Défilement automatique avec curseur de projet**
Permet de savoir où se trouve la flèche de position, même si votre projet contient un grand nombre de marqueurs. Quand cette option est activée, la fenêtre **Marqueurs** défile automatiquement de manière à ce que la flèche de position reste visible.
- 5 Liste de marqueurs**
Montre les marqueurs dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le projet.
- 6 Paramètres des marqueurs**
Permet d'afficher les paramètres des marqueurs.

Édition dans la fenêtre Marqueurs

La fenêtre **Marqueurs** permet de sélectionner, d'éditer, d'ajouter, de déplacer et de supprimer des marqueurs.

- Pour sélectionner ou éditer un marqueur, cliquez dessus.
Pour sélectionner plusieurs marqueurs, faites un clic-**Maj** ou **Ctrl/Cmd** dessus.
- Pour ajouter un marqueur de position à l'emplacement du curseur, sélectionnez **Fonctions > Insérer un marqueur**.
Un marqueur de position est ajouté à la position actuelle du curseur de projet sur la piste Marqueur.
- Pour ajouter un marqueur de cycle à l'emplacement du curseur, sélectionnez **Fonctions > Insérer marqueur de cycle**.
Un marqueur de cycle est ajouté entre les délimiteurs gauche et droit sur la piste Marqueur.
- Pour placer un marqueur sur la position du curseur, sélectionnez ce marqueur, puis sélectionnez **Fonctions > Déplacer marqueurs au curseur**.
Vous pouvez également saisir la valeur numérique de la position dans la colonne **Position**. Quand c'est un marqueur de cycle qui a été sélectionné, l'opération de déplacement change sa position de départ.
- Pour supprimer un marqueur, sélectionnez-le, puis sélectionnez **Fonctions > Supprimer un marqueur**.

Naviguer dans la liste de marqueurs

Vous pouvez naviguer dans la liste de marqueurs à l'aide du clavier de votre ordinateur et sélectionner des entrées en appuyant sur **Entrée pav. num.**. Il s'agit d'un moyen rapide et pratique de passer d'un marqueur à l'autre lors de la lecture ou de l'enregistrement.

- Pour passer au marqueur précédent/suivant dans la liste, appuyez sur les touches **Flèche montante/Flèche descendante**.
- Pour vous placer sur le premier/dernier marqueur, appuyez sur les touches **Page précédente/Page suivante**.

Tri et réorganisation de la liste de marqueurs

Vous pouvez personnaliser l'affichage des attributs de marqueur dans la liste de marqueurs en triant ou en réorganisant les colonnes.

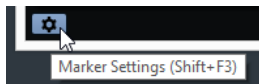
- Pour trier la liste de marqueurs selon un attribut particulier, cliquez sur l'en-tête de colonne correspondant.
- Pour réorganiser les attributs de marqueur, faites glisser les en-têtes de colonnes correspondants.
- Pour ajuster la largeur d'une colonne, placez le pointeur de la souris entre deux en-têtes de colonnes et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.

À NOTER

Quel que soit l'attribut choisi pour le tri, le second critère de tri est toujours l'attribut de position.

Paramètres des marqueurs

Pour accéder aux paramètres des marqueurs, cliquez sur le bouton correspondant dans le coin inférieur gauche de la fenêtre **Marqueurs**.



Délimiteurs suivent lors du positionnement sur un marqueur

Cette option permet de placer automatiquement les délimiteurs gauche et droit sur une position ou un marqueur de cycle, quand vous vous calez sur ce marqueur. Ceci peut s'avérer utile si vous devez placer des délimiteurs à la volée, comme par exemple lors d'un enregistrement en Punch In/Punch Out.

Afficher les ID des marqueurs sur la piste Marqueur

Quand cette option est activée, les ID des marqueurs sont indiqués sur la piste marqueur.

Sélection synchronisée

Quand cette option est activée, la sélection de la fenêtre **Marqueurs** est liée à la sélection de la fenêtre **Projet**.

Attributs des marqueurs

Voici les attributs de marqueur qui figurent dans la liste de marqueurs de la fenêtre **Marqueurs** :

Localiser

Une flèche indique quel marqueur se trouve au niveau du curseur de projet (ou le plus proche du curseur de projet). Si vous cliquez dans cette colonne le curseur de

projet se place sur la position du marqueur correspondant. Cette colonne ne peut pas être masquée.

ID

Cette colonne indique les identifiants des marqueurs.

Position

Dans cette colonne, vous pouvez voir et éditer les positions temporelles des marqueurs (ou la position de départ des marqueurs de cycle). Cette colonne ne peut pas être masquée.

Fin

Dans cette colonne vous pouvez voir et éditer les positions de fin des marqueurs de cycle.

Longueur

Dans cette colonne vous pouvez voir et éditer la durée des marqueurs de cycle.

Description

Ici vous pouvez taper des noms ou des descriptions pour les marqueurs.

LIENS ASSOCIÉS

[ID de marqueurs](#) à la page 242

[Marqueurs de cycle](#) à la page 237

Édition des attributs

- Pour éditer un attribut de marqueur, sélectionnez le marqueur correspondant, cliquez sur la colonne d'attribut souhaitée, puis configurez les paramètres.
- Pour modifier les attributs de plusieurs marqueurs, sélectionnez ces marqueurs et cliquez sur la case de l'attribut souhaité.

Les attributs de tous les marqueurs sélectionnés changeront de la même manière. À noter que ceci ne fonctionne pas quand vous cliquez sur une valeur de Timecode ou une zone de texte.

À NOTER

Pour naviguer dans la liste d'attributs de marqueur, vous pouvez également utiliser la touche **Tabulation** et les touches **Flèche montante**, **Flèche descendante**, **Flèche gauche** et **Flèche droite**.

Tri et réorganisation des colonnes

Vous pouvez personnaliser l'affichage des attributs de marqueur dans la liste de marqueurs en triant ou en réorganisant les colonnes.

- Pour trier la liste de marqueurs selon un attribut particulier, cliquez sur l'en-tête de colonne correspondant.

À NOTER

Quel que soit l'attribut choisi pour le tri, le second critère de tri est toujours l'attribut de position.

- Pour réorganiser les attributs de marqueur, faites glisser les en-têtes de colonnes correspondants.
- Pour ajuster la largeur d'une colonne, placez le pointeur de la souris entre deux en-têtes de colonnes et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.

ID de marqueurs

Chaque fois que vous ajoutez un marqueur il lui est automatiquement et séquentiellement attribué un numéro ID, en commençant par 1.

Les numéros ID pour les marqueurs de cycle sont affichés entre parenthèses à partir de 1. Il est possible de modifier à tout moment ces numéros ID. Vous pourrez ainsi assigner des raccourcis clavier à des marqueurs spécifiques.

Réassignation des ID de marqueurs

Dans certains cas, notamment quand on place des marqueurs à la volée, il est possible d'oublier de placer un marqueur. Si ce marqueur est ajouté par la suite, son ID ne correspondra pas à sa position sur la piste marqueur. Il est possible de réassigner les ID de tous les marqueurs d'une piste.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la fenêtre **Marqueurs**.
2. Ouvrez le menu local **Fonctions** et sélectionnez l'option **Réaffecter les ID des marqueurs de position** ou l'option **Réaffecter les ID des marqueurs de cycle**.

RÉSULTAT

Les ID des marqueurs du type sélectionné sont réassignés en fonction de l'ordre des marqueurs sur la piste marqueur.

Piste Marqueur

Une piste Marqueur permet d'ajouter et d'éditer des marqueurs.



- 1 **Ajouter marqueur**
Permet d'ajouter un marqueur de position à la position du curseur.
- 2 **Ajouter marqueur de cycle**
Permet d'ajouter un marqueur de cycle à la position du curseur.
- 3 **Menu local Localiser**
Si vous sélectionnez un marqueur de position ou de cycle dans ce menu local, le marqueur correspondant sera sélectionné dans l'affichage d'événements et dans la fenêtre **Marqueurs**.
- 4 **Menu local Boucler**
Si vous sélectionnez un marqueur de cycle dans ce menu local, les délimiteurs gauche et droit seront placés sur le marqueur de cycle correspondant.
- 5 **Menu local Zoom**
Si vous sélectionnez un marqueur de cycle dans ce menu local, le marqueur de cycle correspondant sera agrandi.
- 6 **Événement de marqueur (inactif)**
Permet d'afficher un événement de marqueur inactif.
- 7 **Événement de marqueur (actif)**
Permet d'afficher un événement de marqueur actif.
- 8 **Événement de marqueur de cycle (inactif)**

Permet d'afficher un événement de marqueur de cycle inactif.



9 Événement de marqueur de cycle (actif)

Permet d'afficher un événement de marqueur de cycle actif.

Ajout, déplacement et suppression de la piste Marqueur

- Pour ajouter une piste Marqueur au projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Marqueur**.
- Pour déplacer une piste Marqueur dans la liste de pistes, cliquez dessus et faites-la glisser vers le haut ou le bas.
- Pour supprimer la piste Marqueur, faites un clic droit dessus dans la liste des pistes et sélectionnez **Supprimer les pistes sélectionnées**.
- Pour supprimer une piste Marqueur vide, sélectionnez **Projet > Supprimer pistes vides**. Les autres pistes vides sont également sélectionnées.

Édition des marqueurs sur la piste Marqueur

- Pour ajouter un marqueur de position, cliquez sur **Ajouter marqueur**  ou servez-vous de l'outil **Crayon**.
- Pour ajouter un marqueur de cycle, cliquez sur **Ajouter marqueur de cycle**  ou servez-vous de l'outil **Crayon**.
- Pour sélectionner un marqueur, suivez la méthode habituelle de sélection.
- Pour redimensionner un marqueur de cycle, sélectionnez-le et faites glisser ses poignées. Vous pouvez également saisir des valeurs numériques dans la ligne d'infos.
- Pour déplacer un marqueur, sélectionnez-le et faites-le glisser. Vous pouvez également éditer les positions des marqueurs sur la ligne d'infos.
- Pour supprimer un marqueur, sélectionnez-le et appuyez sur **Supprimer** ou servez-vous de l'outil **Gomme**.

Utilisation des marqueurs pour sélectionner des intervalles

Les marqueurs peuvent être utilisés conjointement à l'outil **Sélectionner un intervalle** pour sélectionner des intervalles dans la fenêtre **Projet**. Vous pouvez ainsi délimiter rapidement une sélection sur toutes les pistes du projet.

PROCÉDER AINSI

1. Placez des marqueurs au départ et à la fin de la section que vous souhaitez déplacer ou copier.
 2. Sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle** et double-cliquez entre les marqueurs sur la piste Marqueur.
Tout ce qui se trouve entre les limites des marqueurs au sein du projet sera sélectionné. Dès lors, les fonctions ou traitements que vous appliquez ne concernent plus que la sélection.
 3. Cliquez sur la piste Marqueur dans l'intervalle sélectionné, puis faites glisser cet intervalle à un autre endroit.
Si vous maintenez la touche **Alt** enfoncée tout en faisant glisser l'intervalle, c'est la sélection de la fenêtre **Projet** qui sera copiée.
-

Importation et exportation de marqueurs

Il est possible d'importer et d'exporter des marqueurs et des pistes Marqueur.

Voici les types de fichiers qui peuvent contenir des marqueurs :

- fichiers MIDI

Importation de marqueurs en MIDI

Il est possible d'importer des marqueurs de position en important des fichiers MIDI qui contiennent des marqueurs. Ceci vous sera utile si vous désirez utiliser vos pistes marqueur dans d'autres projets ou souhaitez les partager avec d'autres utilisateurs de Cubase. Tous les marqueurs que vous avez ajoutés sont inclus dans le fichier MIDI en tant qu'événements de marqueurs de fichiers MIDI standard.

- Activez l'option **Importer marqueurs** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI—Fichier MIDI**).

Voici les paramètres qui sont importés :

- La position de départ des marqueurs de position et les marqueurs de cycle

LIENS ASSOCIÉS

[Importer des fichiers MIDI](#) à la page 203

Exportation de marqueurs via MIDI

Vous pouvez exporter vos marqueurs au sein d'un fichier MIDI.

- Pour inclure tous les marqueurs dans le fichier MIDI, activez **Exporter marqueurs** dans la boîte de dialogue **Options d'exportation**.

Voici les paramètres qui sont exportés :

- La position de départ des marqueurs de position et les marqueurs de cycle

À NOTER

Pour que vous puissiez exporter des marqueurs dans le cadre d'une exportation MIDI, votre projet doit contenir une piste Marqueur.

LIENS ASSOCIÉS

[Exporter des pistes MIDI dans un fichier MIDI standard](#) à la page 116

MixConsole

La **MixConsole** offre un environnement commun pour le mixage stéréo. Elle vous permet de contrôler le niveau, le panoramique, l'état solo/muet (etc.) des voies audio et MIDI. En outre, vous pouvez y router simultanément les entrées et les sorties de plusieurs pistes ou voies.

Vous pouvez ouvrir la **MixConsole** dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

La **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** contient les principales fonctions nécessaires pour le mixage, mais la fenêtre séparée de la **MixConsole** vous donne accès à davantage de fonctions et paramètres.

LIENS ASSOCIÉS

[MixConsole de la zone inférieure](#) à la page 245

[Fenêtre de la MixConsole](#) à la page 246

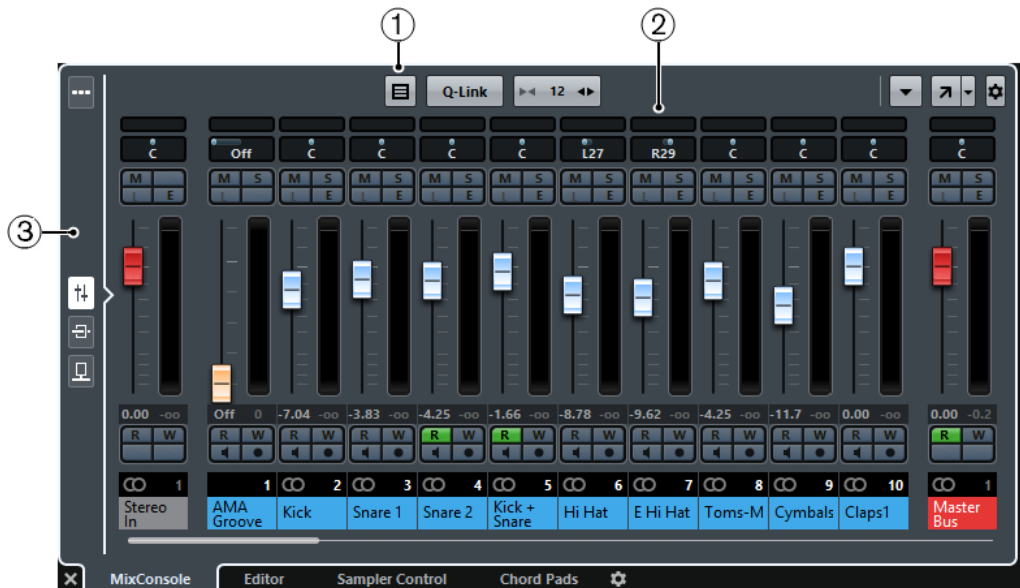
MixConsole de la zone inférieure

Vous pouvez afficher la **MixConsole** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. Il est ainsi possible d'accéder aux fonctions les plus importantes de la **MixConsole** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**. La **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** est une **MixConsole** distincte qui ne reprend pas les modifications que vous apportez à la visibilité dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Procédez de l'une des manières suivantes pour ouvrir une **MixConsole** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :

- Appuyez sur **Alt+F3**.
- Sélectionnez **Studio > MixConsole dans la fenêtre Projet**.

La **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** comprend les sections suivantes :



1 Barre d'outils

La barre d'outils contient des outils et des raccourcis correspondant aux paramètres et fonctions de la **MixConsole**.

2 Section des faders

La section des faders est toujours visible et montre toutes les voies dans le même ordre que dans la liste des pistes.

3 Sélection de page

Permet de sélectionner la page devant être affichée dans la section des faders : les faders de voie, les effets d'insert d'une voie ou les effets Send. Le bouton du haut permet d'afficher et de masquer la barre d'outils.

LIENS ASSOCIÉS

[Section des faders](#) à la page 256

[Inserts](#) à la page 266

[Effets Send](#) à la page 275

[Filtrage des types de voies](#) à la page 251

[Liaison des voies](#) à la page 254

[Menu Fonctions](#) à la page 254

Fenêtre de la MixConsole

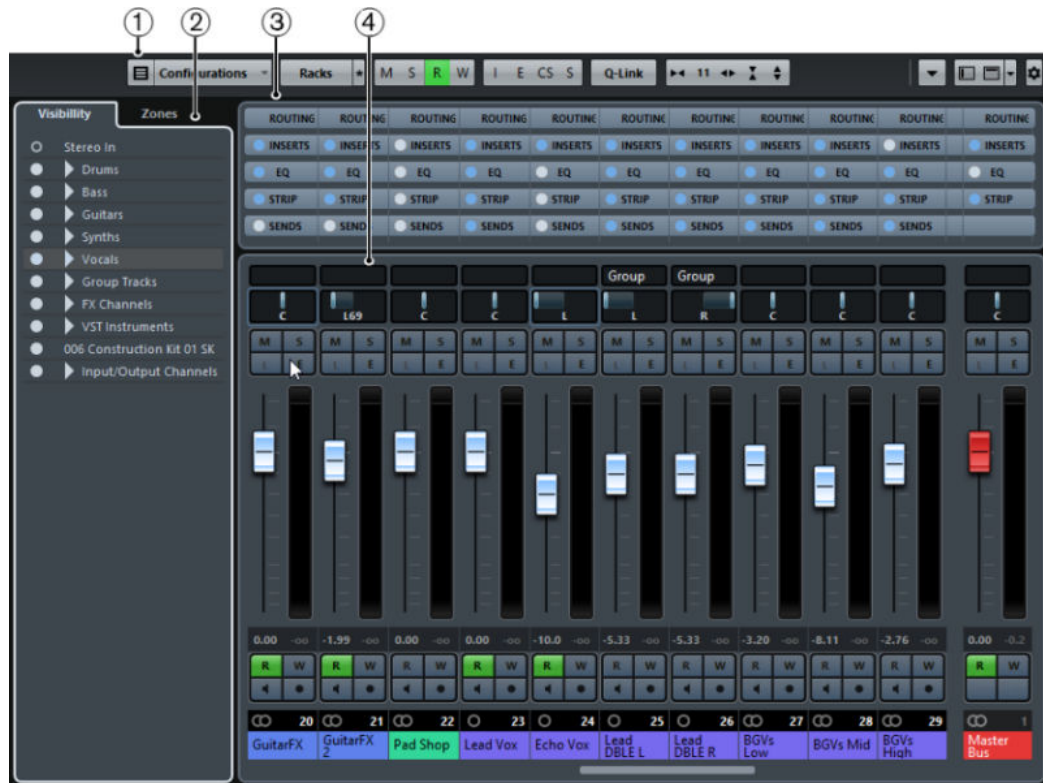
Vous pouvez ouvrir la **MixConsole** dans une autre fenêtre.

Procédez de l'une des manières suivantes pour ouvrir la **MixConsole** :

- Appuyez sur **F3**.
- Sélectionnez **Studio > MixConsole**.
- Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Ouvrir MixConsole** .

À NOTER

Cette option n'apparaît dans la barre d'outils que quand la section **Fenêtres de Média et de MixConsole** est activée.



Les principales sections de la **MixConsole** sont les suivantes :

1 Barre d'outils

La barre d'outils contient des outils et des raccourcis correspondant aux paramètres et fonctions de la **MixConsole**.

2 Sélecteur de voie

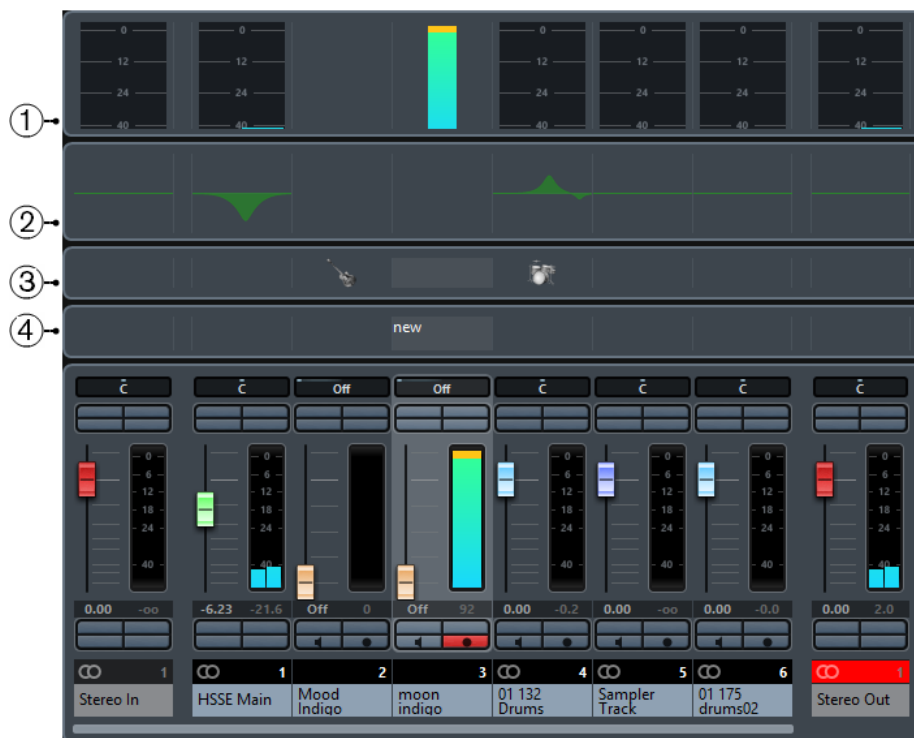
Permet de configurer la visibilité des voies dans la section des faders.

3 Racks de voie (Zone supérieure)

Permet d'afficher d'autres commandes de voie au besoin.

4 Section des faders

La section des faders est toujours visible et montre toutes les voies dans le même ordre que dans la liste des pistes.



En plus des principales sections, vous pouvez accéder aux sections suivantes à partir de la fenêtre de la **MixConsole** :

- 1 Meter Bridge**
Permet de contrôler les niveaux des voies.
- 2 Courbe égaliseur**
Permet de dessiner une courbe d'égaliseur. Cliquez dans l'affichage de la courbe pour agrandir la vue et modifier les points de courbe.
- 3 Images**
Permet d'ouvrir la section **Images** pour attribuer une image à la voie sélectionnée. Les images vous aident à reconnaître rapidement les voies dans la **MixConsole**.
- 4 Bloc-notes**
Le **bloc-notes** permet de saisir des remarques et des commentaires sur une voie. Chaque voie dispose de son propre bloc-notes.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur de voie](#) à la page 248

[Barre d'outils de la MixConsole](#) à la page 249

[Section des faders](#) à la page 256

[Racks de voie](#) à la page 252

[Explorateur des images de piste](#) à la page 120

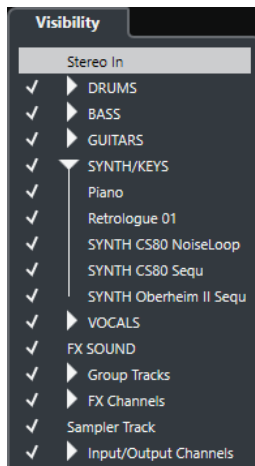
[Ajout de notes pour une voie de la MixConsole](#) à la page 276

Sélecteur de voie

Le sélecteur de voie offre un onglet **Visibilité** qui contient toutes les voies de votre projet.

Onglet Visibilité

L'onglet **Visibilité** vous permet de déterminer quelles voies afficher dans la **MixConsole**. Il vous sera particulièrement utile si vous organisez vos pistes dans des dossiers ou des groupes.



- Pour afficher/masquer une voie, cochez/décochez la en cliquant à gauche de son nom.
- Pour réduire/développer un groupe ou un dossier, cliquez sur le nom de ce groupe ou dossier.

À NOTER

La **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** ne reprend pas les modifications que vous apportez à la visibilité dans la fenêtre de la **MixConsole** et vice versa.

Barre d'outils de la MixConsole

La barre d'outils contient des outils et des raccourcis correspondant aux paramètres et fonctions de la **MixConsole**.

À NOTER

La barre d'outils de la **MixConsole** de la zone inférieure contient un nombre d'outils limité : **Types de filtres de voies, Groupe de liaison, Palette Zoom, Menu des fonctions de la console** et **Commandes de zone de fenêtre**. Vous pouvez afficher/masquer la barre d'outils en cliquant sur **Afficher/Masquer barre d'outils de la MixConsole** dans la zone inférieure.

Diviseur gauche



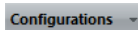
Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

Types de filtres de voies



Permet d'ouvrir le filtre de voies afin d'afficher/masquer toutes les voies d'un certain type.

Configurations de visibilité des voies



Permet de créer différentes configurations de visibilité afin de passer rapidement d'un affichage à un autre.

Sélectionner types de racks



Permet d'ouvrir le sélecteur de rack, à partir duquel vous pouvez afficher/masquer certains racks.

Réglages rack



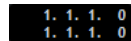
Permet d'ouvrir un menu local regroupant les paramètres des racks.

Aller à la position du délimiteur gauche/droit



Permet d'aller sur les positions des délimiteurs gauche et droit

Position du délimiteur gauche/droit



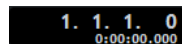
Permet d'afficher les positions des délimiteurs gauche et droit

Boutons Transport



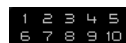
Représentent les commandes de transport.

Affichage temps



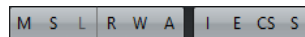
Indique la position du curseur de projet dans le format temporel sélectionné.

Marqueurs



Permet de définir et de localiser les positions des marqueurs.

Boutons d'état



Permet de définir l'état des fonctions Rendre muet, Solo, Listen et des automatisations. Vous pouvez également contourner ici les effets d'insert, les égaliseurs, les Channel Strips et les Sends.

Groupe de liaison



Permet de lier les voies.

Palette Zoom



Permet d'augmenter ou de réduire la largeur des voies et la hauteur des racks. La largeur de toutes les voies peut être modifiée pour la consultation (étroit) ou l'édition (large) à l'aide des raccourcis clavier par défaut **G** et **H**.

Vumètre de performance système



Permet de consulter les vumètres du temps ASIO utilisé et du taux de transfert du disque dur.

Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

Menu des fonctions de la console



Permet d'ouvrir le **Menu Fonctions**, dans lequel vous pouvez configurer la **MixConsole**.

Commandes de zone de fenêtre



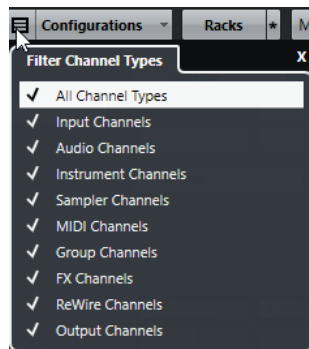
Permet d'afficher ou de masquer la zone gauche et la zone supérieure de la **MixConsole**. Le menu local **Spécifier configuration de fenêtre** permet d'afficher ou de masquer la barre d'état, la ligne d'infos et la barre d'aperçu.

Filtrage des types de voies

Le filtre de types de voies de la barre d'outils de la **MixConsole** permet de choisir les types de voies devant être affichés.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Filtrer les types de voies**.
Le filtre des types de voies apparaît.



2. Cliquez à gauche d'un type de voie pour le décocher et masquer toutes les voies de ce type.
-

RÉSULTAT

Les voies du type exclu disparaissent de la section des faders et la couleur du bouton **Filtrer les types de voies** change afin d'indiquer que ce type de voie a été masqué.

Configurations de visibilité des voies

Vous pouvez vous servir du bouton **Configurations de visibilité des voies** situé dans la barre d'outils de la **MixConsole** pour créer des configurations permettant d'alterner rapidement entre différentes options de visibilité.

Ce bouton indique le nom de la configuration active. Une liste de configurations apparaît dès que vous créez la première configuration. Pour charger une configuration, sélectionnez-la dans cette liste. Les configurations de visibilité des voies s'enregistrent dans les projets.

Ajouter configuration

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter configuration**, dans laquelle vous pouvez enregistrer votre configuration et lui attribuer un nom.

Actualiser la configuration

Quand vous modifiez la configuration active, un astérisque apparaît à droite du nom de cette configuration. Cette fonction vous permet d'enregistrer les modifications apportées à la configuration active.

Renommer la configuration

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Renommer la configuration**, dans laquelle vous pouvez renommer la configuration active.

Supprimer la configuration

Permet de supprimer la configuration active.

Placer la configuration sur la position

Pour que cette fonction soit disponible, il faut que vous disposiez d'au moins 2 configurations. Elle vous permet de changer l'emplacement de la configuration active dans le menu. Cette fonction est intéressante car vous ne pouvez assigner des raccourcis clavier qu'aux huit premières configurations dans la catégorie **Visibilité des voies et des pistes** de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

Enregistrement des configurations

Pour passer rapidement d'une configuration de voies à une autre, vous pouvez enregistrer vos configurations. Les configurations intègrent le paramétrage de l'onglet Visibilité, ainsi que le statut Afficher/Masquer des types de voies et des racks.

PROCÉDER AINSI

1. Paramétrez la configuration que vous souhaitez enregistrer.
2. Dans la barre d'outils, cliquez sur **Configurations**.
3. Dans le menu local, sélectionnez **Ajouter configuration**.
4. Dans la boîte de dialogue **Ajouter configuration**, attribuez un nom à la configuration.
5. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

La configuration est enregistrée et vous pouvez y revenir à tout moment.

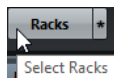
Sélecteur de racks

Le sélecteur de racks permet d'activer des fonctions spécifiques de la **MixConsole** qui sont organisées en racks, telles que celles régissant le routage, les inserts ou les Sends.

Racks de voie

Vous pouvez activer et désactiver les différents racks de voie dans la **MixConsole**.

- Pour ouvrir le sélecteur de racks, cliquez sur **Sélectionner racks**.



Selon le type de voie, voici les racks que vous pouvez activer/désactiver :

Matériel

Permet de contrôler les effets audio matériels. Ce rack est uniquement disponible si votre matériel le prend en charge.

Routage

Permet de configurer le routage d'entrée et de sortie. Pour les voies MIDI, il est également possible de sélectionner un canal MIDI.

Pre (Filtres/Gain/Phase) (Cubase Elements uniquement)

Contient des commandes de filtre d'entrée, ainsi que des commandes de **Phase** et de **Gain** pour les voies traitant des signaux audio.

Inserts

Permet de sélectionner des effets d'insert pour une voie.

Égaliseurs (voies associées à l'audio uniquement)

Permet de paramétrer l'égalisation de la voie.

Channel Strip (voies associées à l'audio uniquement)

Permet d'intégrer des modules Channel Strip (tranche de voie) destinés à améliorer le son, tels que Gate, Compresseur, EQ, Transformer, Saturator et Limiter.

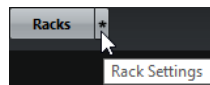
Effets Send

Permet de sélectionner des effets Send pour une voie.

Réglages rack

Le menu local **Réglages Rack** permet de configurer les racks.

- Pour ouvrir le menu local **Réglages Rack**, cliquez sur **Réglages Rack**.



Rack élargi exclusif

Permet d'afficher uniquement le rack sélectionné et de réduire les autres racks.

Nombre de slots fixe

Montre tous les slots disponibles pour les racks d'**Inserts**, de **Sends**, de **Cues** et de **Contrôles instantanés**.

Lier les racks aux configurations

Quand cette option est activée, l'état du rack est pris en compte quand vous enregistrez et chargez une configuration.

Afficher pré/filtres comme <Nom et réglage combinés> (Cubase Elements uniquement)

Sélectionnez **Nom et réglage combinés** si vous souhaitez afficher le nom et le réglage sur une seule ligne.

Sélectionnez **Nom et réglage séparés** si vous souhaitez afficher le nom et le réglage sur des lignes distinctes.

Afficher Inserts comme <Nom du plug-in et du préréglage>

Sélectionnez **Nom du plug-in** si vous souhaitez afficher uniquement les noms des plug-ins.

Sélectionnez **Nom du plug-in et du préréglage** si vous souhaitez afficher les noms du plug-in et du préréglage.

Afficher tous les contrôles Channel Strip

Permet d'afficher toutes les commandes disponibles dans le rack **Channel Strip**.

Afficher un seul type de Channel Strip

Permet de n'afficher qu'un seul type de Channel Strip à la fois.

Afficher Sends comme <Destination & gain combinés>

Sélectionnez **Destination & gain combinés** si vous souhaitez afficher la destination et le gain sur une seule ligne.

Sélectionnez **Destination et gain séparés** si vous souhaitez afficher la destination et le gain sur des lignes distinctes.

Liaison des voies

Il est possible de lier provisoirement les voies sélectionnées. Toute modification apportée à une voie est reproduite sur toutes les voies liées.

Utilisation des liens rapides (Q-Link)

Vous pouvez activer le **Mode de liaison temporaire** pour synchroniser tous les paramètres touchés des voies sélectionnées.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les voies que vous souhaitez lier.
2. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, activez **Q-Link**.

À NOTER

Vous pouvez également lier provisoirement les voies en appuyant sur **Maj-Alt**. Dans ce cas, la liaison est uniquement active tant que vous restez appuyés sur les touches.

3. Modifiez les paramètres de l'une des voies sélectionnées.
-

RÉSULTAT

Les modifications s'appliquent à toutes les voies sélectionnées tant que **Q-Link** reste activé.

Menu Fonctions

Le **Menu Fonctions** contient des outils et des raccourcis correspondant aux paramètres et fonctions de la **MixConsole**.

- Pour ouvrir le **Menu Fonctions**, cliquez sur **Menu Fonctions** dans le coin supérieur droit de la **MixConsole**.



Défilement au canal sélectionné

Quand cette option est activée et que vous sélectionnez une voie dans l'onglet **Visibilité**, la voie sélectionnée est automatiquement affichée dans la section **Fader**.

Copier réglages de la première voie sélectionnée

Permet de copier les paramètres de la première voie sélectionnée.

Appliquer réglages aux voies sélectionnées

Permet de coller les paramètres des voies sélectionnées.

Zoom

Permet d'ouvrir un sous-menu dans lequel vous pouvez augmenter ou réduire la largeur des voies et la hauteur des racks.

Ouvrir les connexions audio

Permet d'ouvrir la fenêtre **Connexions audio**.

Contraindre la compensation du délai

Permet d'activer/désactiver la fonction **Contraindre compensation délai**, laquelle garantit la parfaite synchronisation des voies et compense automatiquement la latence des plug-ins VST pendant la lecture.

Transitions EQ/filtre

Permet de configurer le mode **Transitions EQ/filtre** sur des valeurs **Douces** à **Rapides**.

Enregistrer les voies sélectionnées

Permet d'enregistrer les paramètres des voies sélectionnées.

Charger les voies sélectionnées

Permet de charger les paramètres des voies sélectionnées.

Réglages globaux des vumètres

Permet d'ouvrir un sous-menu dans lequel vous pouvez configurer les réglages globaux des vumètres.

Réinitialiser les voies de la MixConsole

Permet de réinitialiser les paramètres de l'EQ et des effets d'insert et Send pour toutes les voies ou seulement pour celles sélectionnées. Les boutons Solo et Muet sont désactivés, le fader de volume est réglé sur 0 dB et le panoramique est centré.

Enregistrement des paramètres de la MixConsole

Vous pouvez enregistrer les paramètres de la **MixConsole** pour les voies traitant de l'audio dans la **MixConsole**, afin de les charger ensuite dans un projet.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les voies dont vous souhaitez enregistrer les paramètres.
2. Sélectionnez **Fonctions > Enregistrer les voies sélectionnées**.
3. Dans le sélecteur de fichier, indiquez le nom du fichier et son emplacement.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.

RÉSULTAT

Les paramètres des voies sélectionnées s'enregistrent avec l'extension de fichier `.vmx`. Le routage des entrées/sorties n'est pas pris en compte.

Charger des paramètres de la MixConsole

Vous pouvez charger des paramètres de la **MixConsole** enregistrés auparavant pour les voies sélectionnées.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez autant de voies que vous en avez enregistrées dans vos paramètres de **MixConsole**.
Les paramètres de la **MixConsole** chargés sont appliqués dans leur ordre d'enregistrement. Par exemple, si vous avez enregistré les paramètres des voies 4, 6 et 8, puis que vous les appliquez aux voies 1, 2 et 3, les réglages de la voie 4 seront appliqués à la 1, ceux de la 6 à la 2, etc.
2. Sélectionnez **Fonctions > Charger les voies sélectionnées**.
3. Dans la boîte de dialogue **Charger les voies sélectionnées**, sélectionnez le fichier de paramètres `.vmx` et cliquez sur **Ouvrir**.

RÉSULTAT

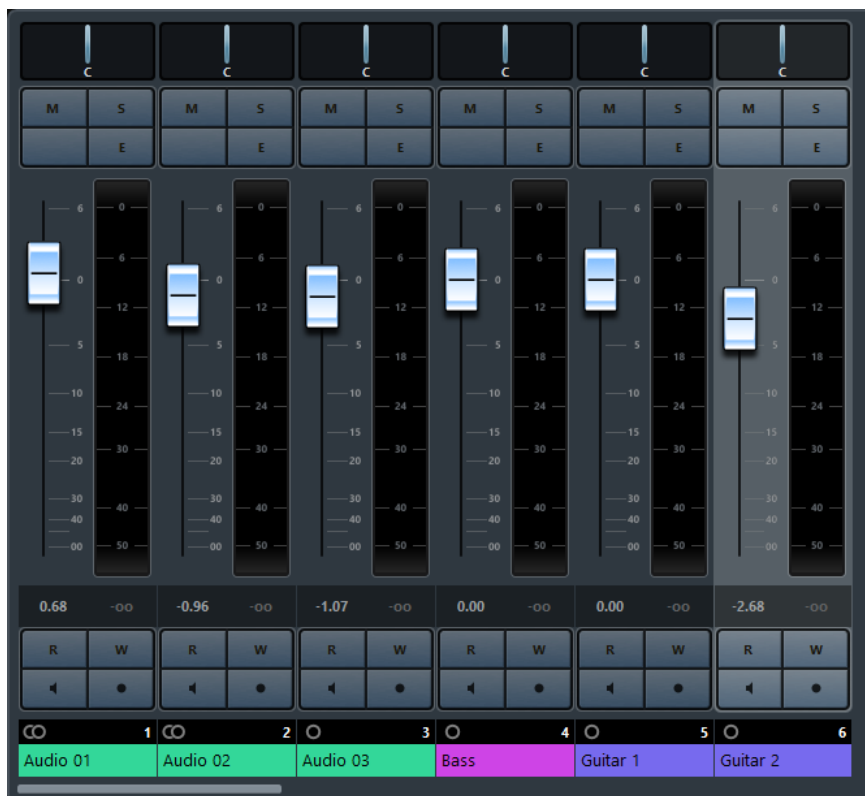
Les paramètres des voies sont alors appliqués aux voies sélectionnées.

À NOTER

Quand vous appliquez des paramètres de **MixConsole** chargés à un nombre inférieur de voies, certains des paramètres enregistrés ne sont pas appliqués. Comme les paramètres enregistrés sont appliqués de gauche à droite, suivant leur affichage dans la **MixConsole**, les paramètres des voies restantes vers la droite ne sont appliqués à aucune voie.

Section des faders

La section des faders constitue la base de la **MixConsole**. Elle montre les voies d'entrée et de sortie, ainsi que les voies Audio, d'Instrument, MIDI, de Groupe, FX et ReWire (non compris dans Cubase LE).



À NOTER

Si une voie est désactivée dans le Sélecteur de voie ou si son type est désactivé, elle n'apparaît pas dans la section des faders. La **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** ne reprend pas les modifications que vous apportez à la visibilité dans la fenêtre de la **MixConsole** et vice versa. Elle est liée à la visibilité des pistes dans la fenêtre **Projet**.

Cette section vous offre les possibilités suivantes :

- Configurer le panoramique
- Activer les fonctions Rendre muet et Solo
- Ouvrir la configuration de voie
- Régler le volume
- Activer l'automatisation
- Régler les niveaux d'entrée

À NOTER

Toutes les fonctions et paramètres de la section des faders sont également disponibles dans la **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation des configurations de voie](#) à la page 258

[Écrire/Lire l'automatisation](#) à la page 422

Configuration du panoramique

Chaque voie traitant de l'audio et possédant une configuration de sortie au moins stéréo est dotée d'une commande de panoramique située en haut de la section des faders. Sur les voies MIDI, le bouton pan envoie des messages MIDI pan. Le résultat obtenu dépendra de la façon dont votre instrument MIDI répond aux messages de panoramique.

La commande de panoramique vous permet de positionner la voie dans le spectre stéréo.

- Pour régler cette commande en précision, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous réglez la commande de panoramique.
- Pour sélectionner la position centrale par défaut, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée et cliquez sur la commande de panoramique.
- Pour éditer une valeur numérique, double-cliquez sur la commande de panoramique.

LIENS ASSOCIÉS

[Création de nouveaux projets](#) à la page 64

Stereo Balance Panner

Le Stereo Balance Panner permet de contrôler l'équilibre entre les canaux gauche et droit. Il est activé par défaut.



Contournement (Bypass) du panoramique

Vous pouvez contourner le panoramique de toutes les voies de signaux audio.

- Pour activer le contournement du panoramique, cliquez sur le bouton à gauche ou appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt-Maj** et cliquez sur la commande de panoramique.
- Pour désactiver le contournement du panoramique, appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt-Maj** et cliquez à nouveau.

Lorsque le panoramique est contourné pour une voie, voici ce qui se produit :

- Les voies mono sont orientées au centre.
- Les voies stéréo sont réglées aux extrêmes gauche et droite.

Utilisation des fonctions Solo et Muet

Les fonctions **Solo** et **Muet** permettent de couper une ou plusieurs voies.

- Pour couper le son d'une voie, cliquez sur **Rendre muet**. Cliquez encore une fois pour l'entendre à nouveau.
- Pour couper le son de toutes les autres voies, cliquez sur **Solo** sur une voie. Cliquez à nouveau pour désactiver le Solo.

- Pour désactiver la fonction Rendre muet ou Solo sur toutes les voies à la fois, cliquez sur **Désactiver tous les boutons Muet** ou sur **Désactiver tous les boutons Solo**.
- Pour activer le mode Solo exclusif, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée et cliquez sur le bouton **Solo** de la voie concernée.

Les boutons **Solo** de toutes les autres voies sont désactivés.

- Pour activer le mode Solo inactif sur une voie, faites un **Alt-clic** sur **Solo**.



Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Solo** et le maintenir enfoncé pour passer en mode Solo inactif. Dans ce mode, la voie n'est pas coupée lorsqu'une autre voie est activée en solo. Faites à nouveau un **Alt-clic** pour désactiver le mode Solo inactif.

Utilisation des configurations de voie

Vous pouvez ouvrir chaque voie de la **MixConsole** dans une fenêtre **Configurations de voie** distincte. Vous verrez ainsi mieux les configurations de voie et il vous sera plus facile de les éditer.

- Pour ouvrir la configuration de voie d'une voie en particulier, cliquez sur **E** dans la section des faders.



La fenêtre **Configurations de voie** pour les voies associées à l'audio se répartit en plusieurs sections :

- **Inserts de voie**
- **Faders de voie**
- **Sends de voie**

Le **Channel Strip** et l'**Égaliseur** restent visibles en permanence.

Les sections sont affichées dans des zones situées à gauche et à droite de la fenêtre de la **MixConsole**.

- Pour afficher un panneau permettant d'ouvrir et de fermer les différentes sections, survolez l'une des bordures de la fenêtre **Configurations de voie** avec le pointeur de la souris.

Les configurations de voie s'avèrent particulièrement pratiques pour les opérations suivantes :

- Déplacement du Channel Strip de la position d'insert Pré à Post


Par défaut, les inserts sont placés avant le Channel Strip sur le parcours du signal. Vous pouvez faire descendre la section **Effets d'Insert** en cliquant sur la flèche située en haut de l'onglet **Strip**. Les onglets seront intervertis.

- Configuration des égaliseurs

Les configurations de voie offrent un grand écran représentant la courbe d'égalisation et pouvant fonctionner selon plusieurs modes. Par défaut, les commandes de l'égaliseur sont masquées. Cliquez sur le bouton situé en haut à droite pour afficher les commandes ou les potentiomètres de l'égaliseur sous la courbe d'EQ.



- Affichage de la chaîne de sortie

Quand vous cliquez sur **Afficher chaîne de sorties**  dans la barre d'outils, la chaîne de sortie apparaît dans la section **Faders de voie**. Cet aperçu vous permet de suivre les routages de sortie complexes.

- Naviguer entre les voies

LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres d'égalisation](#) à la page 267

Naviguer entre les voies

Chaque voie possède sa propre fenêtre **Configurations de voie**, mais vous pouvez afficher les paramètres de n'importe quelle voie à partir d'une seule fenêtre. Vous pouvez de la sorte garder une seule fenêtre **Configurations de voie** ouverte à l'emplacement qui vous convient, et utiliser cette fenêtre pour régler tous vos paramètres d'égalisation et d'effets Send.

Pour sélectionner une voie dans la fenêtre **Configurations de voie**, procédez ainsi :

- Pour afficher la voie précédente/suivante, cliquez sur **Afficher voie précédente/Afficher la voie suivante**.
- Pour passer d'une voie éditée à une autre, cliquez sur **Afficher la dernière voie éditée/Afficher la voie éditée suivante**.

Ces boutons sont uniquement disponibles quand au moins deux voies ont été éditées.

- Sélectionnez une voie dans la **MixConsole** pour sélectionner la voie correspondante dans la fenêtre **Configurations de voie**.

C'est ce qui se passe par défaut. Si vous ne souhaitez pas que la sélection soit ainsi suivie, ouvrez le menu **Fonctions** et désactivez **Suivre lors d'un changement de sélection ou la manipulation d'un bouton 'e'**.

- Sélectionnez une voie dans la fenêtre **Projet** pour sélectionner la voie correspondante dans la **MixConsole** et la fenêtre **Configurations de voie**.

Réglage du volume

Dans la section des faders de la **MixConsole**, chaque voie est dotée d'un fader de volume. Le niveau des faders est affiché sous chacun d'entre eux : en dB pour les voies associées à l'audio et en volume MIDI (de 0 à 127) pour les voies MIDI.

- Pour régler le volume, déplacez le fader vers le haut ou le bas.
- Pour régler le volume avec davantage de précision, appuyez sur **Maj** tout en déplaçant les faders.
- Pour réinitialiser le volume à sa valeur par défaut, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur un fader.

Sur les voies audio, le fader de volume contrôle le volume de la voie avant qu'elle ne soit routée vers un bus de sortie, directement ou par l'intermédiaire d'un groupe. Sur les voies de sortie, le fader de volume contrôle le niveau de sortie général de toutes les voies audio routées vers un bus de sortie. Sur les voies MIDI, le fader de volume contrôle les changements de volume dans la **MixConsole** en transmettant des messages MIDI de volume aux instruments connectés qui peuvent répondre aux messages MIDI.

Réglages globaux des vumètres

Le menu contextuel du vumètre de voie permet de modifier les caractéristiques des vumètres des voies audio.

Faites un clic droit sur le vumètre de voie et sélectionnez l'une des options suivantes dans le menu **Réglages globaux des vumètres** :

Options de crête des vumètres - Maintenir les crêtes

Les niveaux les plus élevés enregistrés sont maintenus et affichés sous la forme de lignes horizontales statiques sur le vumètre.

Options de crête des vumètres - Maintenir toujours

Quand cette option est activée, les niveaux de crête restent affichés jusqu'à ce que les vumètres soient réinitialisés. Quand elle est désactivée, vous pouvez utiliser le paramètre **Temps de maintien des crêtes des vumètres** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Vumètres**) pour configurer le temps de maintien des niveaux de crête. Les valeurs possibles s'échelonnent de 500 à 30 000 ms.

Position du vumètre - Entrée

Quand cette option est activée, les vumètres affichent les niveaux d'entrée de toutes les voies audio, ainsi que celui des canaux d'entrée/de sortie. Les vumètres d'entrée opèrent après le réglage du gain d'entrée.

Position du vumètre - Post-Fader

Quand cette option est activée, les vumètres indiquent les niveaux en sortie des faders.

Position du vumètre - Post-Panner

Quand cette option est activée, les vumètres indiquent les niveaux en sortie des faders en prenant en compte les réglages de panoramique.

Réinitialiser vumètres

Permet de réinitialiser les vumètres.

Vumètres de niveau

Les vumètres de voie indiquent les niveaux quand vous lisez des données audio ou MIDI. Le témoin **Niveau de crête du vumètre** indique le plus haut niveau enregistré.

- Pour réinitialiser le niveau de crête, faites un **Alt**-clic sur la valeur **Niveau de crête du vumètre**.

À NOTER

Les voies d'entrée et de sortie sont dotées de témoins d'écrêtage. S'ils s'allument, diminuez le gain ou les niveaux jusqu'à ce que le témoin correspondant s'éteigne.

Niveaux d'entrée

Quand vous enregistrez un son numérique, il est important de régler les niveaux d'entrée suffisamment haut pour limiter le bruit et garantir une bonne qualité audio. Dans le même temps, vous devez éviter tout écrêtage (la distorsion numérique).

Réglage des niveaux d'entrée

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fonctions > Réglages globaux des vumètres > Position du vumètre** et activez **Entrée**.
Dans ce mode, les vumètres de niveau du canal d'entrée indiquent le niveau du signal à l'entrée du bus, avant tout réglage, par exemple du gain d'entrée, de l'EQ, des effets, du volume ou du panoramique : Vous pouvez ainsi contrôler le niveau du signal non traité transmis à l'interface audio.
2. Déclenchez la source audio et vérifiez les vumètres de niveau de la voie d'entrée.
Idéalement, le signal doit être aussi fort que possible sans dépasser 0 dB, c'est-à-dire que le témoin d'écrêtage du bus d'entrée ne doit pas s'allumer.
3. Si nécessaire, ajustez le niveau d'entrée selon l'une des méthodes suivantes :
 - Réglez le niveau de sortie de la source sonore ou de la console de mixage externe.
 - Si possible, utilisez le logiciel fourni avec l'interface audio pour régler les niveaux d'entrée. Reportez-vous à la documentation de l'interface audio.
 - Si votre carte son reconnaît la fonction tableau de bord ASIO, vous pourrez régler les niveaux d'entrée. Pour ouvrir le tableau de bord ASIO, sélectionnez **Studio > Configuration du studio**, puis sélectionnez votre carte son dans la liste **Périphériques**. Lorsqu'elle est sélectionnée, vous pouvez ouvrir le tableau de bord en cliquant sur **Tableau de bord** dans la section des réglages, à droite.
4. Facultatif : Sélectionnez **Fonctions > Réglages globaux des vumètres > Position du vumètre** et activez **Post-Fader**.

À NOTER

Vous pourrez ainsi contrôler le niveau des données audio inscrites dans un fichier sur votre disque dur, ce qui n'est nécessaire que quand vous réglez la voie d'entrée.

5. Facultatif : Dans la section **Racks de voie**, dans le rack **Inserts**, cliquez sur une case et sélectionnez un effet, ou dans le rack **Égaliseurs**, configurez l'égalisation.
Il est nécessaire pour certains effets de régler le niveau du signal transmis à l'effet. C'est la fonction du paramètre de gain d'entrée. Appuyez sur **Maj** ou sur **Alt** pour régler le gain d'entrée.
 6. Relisez l'audio et observez le vumètre de niveau de la voie d'entrée.
Dans l'idéal, le signal doit être raisonnablement élevé, sans toutefois dépasser 0 dB, c'est-à-dire que le témoin d'écrêtage du bus d'entrée ne doit pas s'allumer.
 7. Si nécessaire, utilisez le fader de la voie d'entrée pour ajuster le niveau du signal.
-

Écrêtage

L'écrêtage se produit habituellement au niveau de l'interface audio, lorsqu'un signal analogique trop fort est converti par les convertisseurs analogiques/numérique de l'interface.

Utilisation des racks de voie

La section **Racks de voie** contient des fonctions spécifiques de la **MixConsole** qui permettent par exemple de configurer le routage, les effets d'insert ou les effets Send. Ces fonctions sont organisées en racks.



À NOTER

La **MixConsole** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** ne contient que les racks **Effets d'insert** et **Effets Send**.

LIENS ASSOCIÉS

[Routage](#) à la page 263

[Pre \(Filtres/Gain/Phase\) \(Cubase Elements uniquement\)](#) à la page 264

[Inserts](#) à la page 266

[Égaliseurs \(EQ\)](#) à la page 267

[Channel Strips](#) à la page 269

[Effets Send](#) à la page 275

Copie et déplacement des paramètres de rack et de voie

Vous pouvez copier ou déplacer les paramètres de rack et de voie par glisser-déposer.

À NOTER

Cette fonction est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Le glisser-déposer fonctionne entre les voies et entre les cases d'un rack d'une même voie. Quand vous faites glisser les paramètres, les sections où ils peuvent être déposés vous sont indiquées à l'écran.

Ce qui suit s'applique :

- Pour déplacer des paramètres d'un rack à un autre, faites glisser le rack et déposez-le sur le rack de destination.
- Pour copier les paramètres d'un rack sur un autre, appuyez sur **Alt**, faites glisser le premier rack et déposez-le sur le rack de destination.
- Pour copier des configurations de voie entre deux voies, faites glisser la voie et déposez-la sur la voie de destination.

Les paramètres de rack et de voie peuvent être copiés entre différents types de voies, à condition que les voies de destination soient configurées de la même façon que les voies d'origine.

- Par exemple, la copie depuis des voies d'entrée/de sortie n'affecte pas les réglages Sends de la voie cible.

Routage

Le rack de **Routage** permet de configurer le routage des entrées et sorties, c'est-à-dire de configurer les bus d'entrée et de sortie.

À NOTER

La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Les bus d'entrée sont utilisés pour enregistrer sur une piste Audio. Le cas échéant, vous devez sélectionner le bus d'entrée à partir duquel le signal audio va être reçu.

À NOTER

Les paramètres que vous configurez sur une voie d'entrée ne peuvent plus être modifiés sur le fichier audio une fois celui-ci enregistré.

Les bus de sortie sont utilisés pour lire une voie Audio, de Groupe ou de Voie FX. Dans ce cas, vous devez router la voie sur un bus de sortie.

Vous pouvez assigner les sorties de plusieurs voies audio à un même groupe. Ceci vous permet par exemple de contrôler les niveaux des voies à l'aide d'un seul fader et d'appliquer les mêmes effets et la même égalisation à toutes les voies.

Configuration du routage

CONDITION PRÉALABLE

Configurez des bus et des voies de Groupe dans la fenêtre **Connexions audio**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Routage** pour afficher le rack de **Routage** au-dessus de la section des faders.
 2. Cliquez sur l'une des cases du rack de **Routage** pour ouvrir le menu local de routage des entrées ou des sorties d'une voie.
 3. Dans le sélecteur de routage, sélectionnez une entrée.
 - Pour configurer le routage de plusieurs voies sélectionnées à la fois, appuyez sur **Maj-Alt** et sélectionnez un bus.
 - Pour assigner plusieurs voies sélectionnées à plusieurs bus dans l'ordre croissant (la seconde voie sélectionnée est associée au second bus, la troisième au troisième bus, et ainsi de suite), appuyez sur **Maj** et sélectionnez un bus.
 - Sélectionnez **Aucun Bus** pour déconnecter les assignations de bus d'entrée ou de sortie.
-

Input Busses

Le sélecteur de routage d'entrée répertorie uniquement les bus qui correspondent à la configuration de la voie.

À NOTER

Si une voie de Groupe est sélectionnée en entrée d'une voie audio, vous pouvez enregistrer un mixage du groupe.

Configurations de routage d'entrée pour voies mono

- Bus d'entrée mono.
- Bus de sortie mono, bus de groupe de sorties mono.
Ces configurations ne devraient pas engendrer de boucle de réinjection.

LIENS ASSOCIÉS

[Routage](#) à la page 263

Configurations de routage d'entrée pour voies stéréo

- Bus d'entrée mono ou stéréo.
- Bus de sortie mono ou stéréo et bus de groupe de sorties mono ou stéréo.
Ces configurations ne devraient pas engendrer de boucle de réinjection.

LIENS ASSOCIÉS

[Routage](#) à la page 263

Bus de sortie

Pour les bus de sortie, toute assignation est possible.

Utilisation des voies de Groupe

Vous pouvez assigner les sorties de plusieurs voies audio à un même groupe. Vous pouvez ainsi contrôler les niveaux de ces voies à partir d'un seul fader, appliquer les mêmes effets et EQ à toutes les voies, etc. Vous pouvez également sélectionner une voie de Groupe en tant qu'entrée d'une piste Audio, afin d'exporter un mixage de certaines voies en particulier, par exemple.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez créé et configuré une piste de voie de Groupe en stéréo.

PROCÉDER AINSI

1. Assignez la piste de voie de Groupe à un bus de sortie.
2. Ajoutez des effets d'insert à la voie de Groupe.
3. Envoyez la piste Audio mono dans la voie de Groupe.

RÉSULTAT

Le signal provenant de la piste Audio mono est directement transmis au groupe et traverse l'effet inséré, en stéréo.

Pre (Filtres/Gain/Phase) (Cubase Elements uniquement)

Le **Pré** rack des voies traitant des signaux audio est doté de filtres passe-bas et passe-haut, ainsi que de paramètres de gain et de phase.

À NOTER

La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

À NOTER

Vous ne pouvez pas éditer les paramètres du **Pré** rack dans l'écran de la courbe d'égalisation.

LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres d'égalisation](#) à la page 267

Configuration des filtres

Chaque voie associée à l'audio est dotée de filtres passe-bas et passe-haut indépendants qui vous permettent d'atténuer les signaux dont les fréquences sont plus hautes ou plus basses que la fréquence de coupure.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Pre (Filtres/Gain/Phase)** pour afficher le **Pré** rack au-dessus de la section des faders.
 2. Cliquez à gauche du filtre passe-bas pour activer le filtre passe-bas. Vous avez le choix entre les options suivantes :
 - Faire glisser le curseur pour régler la fréquence de coupure.
La plage de sélection s'étend de 20 kHz à 50 Hz.
 - Cliquer sur **Sélectionner la pente du filtre** à droite du filtre passe-bas pour sélectionner une pente de filtre.
Vous avez le choix entre les valeurs 6, 12, 24, 36 et 48 dB. La valeur par défaut est 12 dB.
 3. Cliquez à gauche du filtre passe-haut pour activer le filtre passe-haut. Vous avez le choix entre les options suivantes :
 - Faire glisser le curseur pour régler la fréquence de coupure.
Les valeurs s'échelonnent entre 20 Hz et 20 kHz.
 - Cliquer sur **Sélectionner la pente du filtre** à droite du filtre passe-haut pour sélectionner une pente de filtre.
Vous avez le choix entre les valeurs 6, 12, 24, 36 et 48 dB. La valeur par défaut est 12 dB.
-

RÉSULTAT

Les modifications apportées sont visibles sur la courbe affichée. Quand vous désactivez les filtres passe-bas et passe-haut, les courbes de ces filtres disparaissent de l'écran. Les filtres passe-bas et passe-haut contournés sont représentés dans une autre couleur.

Configuration du gain d'entrée

Le curseur **Pre-Gain** permet de régler le niveau du signal avant qu'il atteigne les sections d'égalisation et d'effet. En effet, le traitement de certains effets change en fonction du niveau du signal entrant. Il peut s'avérer intéressant de créer une compression radicale en augmentant le gain d'entrée d'un compresseur, par exemple. Le gain permet également d'augmenter le niveau des signaux mal enregistrés.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Pre (Filtres/Gain/Phase)** pour afficher le **Pré** rack au-dessus de la section des faders.
 2. Faites glisser le curseur **Gain** vers la gauche ou la droite afin de réduire ou d'augmenter le gain.
-

Configuration de la phase

Toutes les voies de signaux audio et d'entrée/sortie possèdent un bouton **Phase** qui vous permet de corriger la phase des lignes et des micros symétriques câblés à l'envers et celle des micros hors phase du fait de leur positionnement.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Pre (Filtres/Gain/Phase)** pour afficher le **Pré** rack au-dessus de la section des faders.
 2. Activez **Phase** pour inverser la polarité de la phase du signal.
-

Inserts

Le rack **Effets d'insert** des voies associées à l'audio contient des cases qui vous permettent de charger des effets d'insert sur une voie. Sur les canaux MIDI, vous pouvez charger des effets d'insert MIDI.

Pour de plus amples informations, voir le document séparé **Référence des Plug-ins**.

LIENS ASSOCIÉS

[Effets audio](#) à la page 278

Ajout d'effets d'insert

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Inserts** pour afficher le rack d'inserts au-dessus de la section des faders.
 2. Cliquez sur l'une des cases d'insert pour ouvrir le sélecteur d'effets d'insert.
 3. Cliquez sur un effet d'insert pour le sélectionner.
-

RÉSULTAT

L'effet d'insert sélectionné est chargé et automatiquement activé. Son interface s'ouvre.

Contourner les effets d'insert

- Pour contourner tous les inserts, cliquez sur **Bypass** en haut du rack **Inserts**.
- Pour contourner un seul insert, cliquez sur le bouton Bypass situé à gauche de la case de cet insert.
- Pour les désactiver, cliquez à nouveau sur le même bouton.

Enregistrement/Chargement de préséglages de chaîne FX

Vous pouvez enregistrer tous les paramètres du rack d'Inserts dans des préséglages de chaîne FX pour les recharger par la suite. Les fichiers de préséglages de chaîne FX portent l'extension `.fxchainpreset`.

PROCÉDER AINSI

- Dans le coin supérieur droit du rack d'**Inserts**, ouvrez le menu local des **Préséglages** et procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour enregistrer les paramètres configurés dans un préséglage, sélectionnez **Enregistrer préséglage de chaîne FX** et attribuez un nom à votre préséglage.
 - Pour charger un préséglage, sélectionnez **Charger préséglage de chaîne FX**, puis sélectionnez un préséglage.

À NOTER

Les inserts peuvent également être appliqués avec les paramètres des égaliseurs et les configurations de Channel Strip à partir de préréglages de piste. Vous pouvez charger, baliser et enregistrer les préréglages de chaîne FX dans la **MediaBay**.

Égaliseurs (EQ)

Le rack **Égaliseurs (EQ)** est uniquement disponible pour les voies associées à l'audio. Il intègre offre un égaliseur paramétrique 4 bandes intégré pour chaque voie.

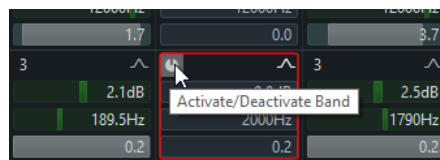
À NOTER

La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Activer des bandes de l'égaliseur

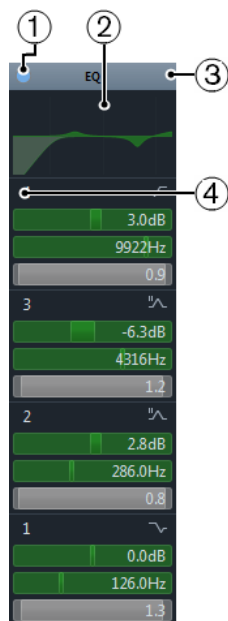
PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Égaliseurs** pour afficher le rack **EQ** au-dessus de la section des faders.
2. Cliquez sur **Activer bande** pour activer une bande d'EQ.



Paramètres d'égalisation

Vous pouvez configurer les paramètres d'égalisation des quatre bandes. Par défaut, ces bandes possèdent des valeurs de fréquence et des noms Q différents. En revanche, elles opèrent toutes sur la même plage de fréquences (20 Hz à 20 kHz). Vous pouvez définir des types de filtre différents pour chacun des modules.



- 1 **Contournement d'EQ**

Cliquez sur ce point pour contourner toutes les bandes d'égalisation.

2 Affichage de la courbe

Cliquez sur cet écran sur une voie pour en afficher une version agrandie. Cet écran est également présent dans la section **Égaliseurs** de l'**Inspecteur** et dans la boîte de dialogue **Configurations de voie**.

Quand vous survolez l'écran avec le pointeur de la souris, celui-ci se transforme en curseur réticule. Les coordonnées de la souris indiquent la fréquence, la valeur de note, le décalage et le niveau en haut ou en bas de l'écran.

- Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour créer un point de courbe et activer la bande EQ correspondante.
- Double-cliquez sur un point de courbe pour le désactiver.
- Faites glisser le point de courbe vers le haut ou le bas pour définir le gain.
- Appuyez sur **Ctrl/Cmd** pour régler uniquement le gain.
- Faites glisser le point de courbe vers la gauche ou la droite pour régler la fréquence.
- Appuyez sur **Alt** pour régler uniquement la fréquence.
- Faites glisser la souris en appuyant sur **Maj** pour définir le paramètre Q-factor.
- Pour inverser la courbe d'EQ, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez **Inverser réglages EQ**.

La représentation de la courbe finale prend en compte les paramètres d'égalisation, ainsi que les filtres passe-bas et passe-haut actifs dans les paramètres du **Pré** rack. Les paramètres de filtrage contournés apparaissent dans une autre couleur que les paramètres actifs. Les paramètres de filtrage désactivés sont masqués.

À NOTER

Il n'est pas possible de modifier les filtres passe-bas et passe-haut sur la courbe. Pour configurer les filtres, ouvrez le **Pré** rack.

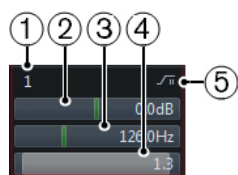
3 Sélectionner préréglage

Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez charger/enregistrer un préréglage.

4 Activer bande

Cliquez sur ce bouton pour activer/désactiver une bande d'EQ.

Paramètres des bandes



1 Activer bande

Permet d'activer la bande d'égalisation.

2 Gain

Détermine le niveau de réduction ou d'augmentation appliqué. La plage de sélection est de ± 24 dB.

3 Fréquence

Détermine la fréquence centrale de la plage de fréquences à réduire ou augmenter. Vous pouvez définir la fréquence en Hz ou en valeurs de note. Si vous saisissez une valeur de note, la fréquence est automatiquement affichée en Hz. Par exemple, la valeur de note A3 correspond à une fréquence de 440 Hz. Quand vous saisissez une valeur de note, vous

pouvez également saisir un décalage par centièmes. Par exemple, vous pouvez saisir A5 -23 ou C4 +49.

À NOTER

Veillez à insérer un espace entre la note et la valeur de décalage. Faute de quoi, les centièmes de décalage ne seront pas pris en compte.

4 Q-Factor

Détermine la largeur de la bande de fréquence affectée. Des valeurs élevées donneront des bandes de fréquence plus étroites.

5 Type

Permet d'ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner le type d'EQ de la bande. Les bandes 1 et 4 peuvent être configurées en tant que filtres paramétriques, en plateau ou passe-haut/bas. Les bandes EQ 2 et 3 sont toujours de type paramétrique.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration des filtres](#) à la page 265

Enregistrement/Chargement de pré réglages d'égalisation

Il est possible d'enregistrer et de charger des pré réglages d'égalisation.

PROCÉDER AINSI

- Dans le coin supérieur droit du rack **EQ**, ouvrez le menu local des pré réglages et procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour enregistrer les paramètres configurés dans un pré réglage, sélectionnez **Enregistrer pré réglage** et attribuez un nom à votre pré réglage.
 - Pour charger un pré réglage, sélectionnez **Charger pré réglage**, puis sélectionnez un pré réglage.

À NOTER

Les égaliseurs peuvent également être appliqués avec les paramètres des inserts et les configurations de Channel Strip à partir de pré réglages de piste. Vous pouvez charger, baliser et enregistrer les pré réglages d'égalisation dans la **MediaBay**.

Channel Strips

Le rack **Channel Strip** est uniquement disponible pour les voies associées à l'audio. Il permet de charger des modules de traitement intégrés sur des voies distinctes.

À NOTER

La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Modules Channel Strip

Les Channel Strips permettent d'appliquer des modules directement sur certaines voies. Vous pouvez déplacer certains modules sur le parcours du signal en les glissant-déplaçant.

Gate (Cubase Elements uniquement)

Permet de couper les signaux audio inférieurs à un certain niveau. Dès que le niveau du signal audio dépasse un seuil défini, la porte s'ouvre et laisse passer le signal.

Compresseur

Permet de créer des effets de compression subtils. Faites glisser le compresseurs vers le haut ou le bas pour le déplacer sur le parcours du signal.

EQ

Permet de configurer des paramètres d'égalisation.

Outils (Cubase Elements uniquement)

Permet d'accéder à divers outils.

Sat (Cubase Elements uniquement)

Confère un son plus chaleureux à vos pistes.

Limit (Cubase Elements uniquement)

Permet d'éviter tout écrêtage, même à des niveaux élevés.

Porte de bruit (Cubase Elements uniquement)

Une porte de bruit coupe les signaux audio inférieurs à un certain niveau. Dès que le niveau du signal audio dépasse le seuil, la porte s'ouvre et laisse passer le signal.

Threshold (-60 à 0 dB)

Détermine le niveau à partir duquel l'effet **Gate** s'active. Les signaux de niveau supérieur au seuil fixé déclenchent l'ouverture de la porte et les signaux inférieurs à ce seuil déclenchent sa fermeture.

Release (10 à 1000 ms ou mode Auto)

Détermine la durée à l'issue de laquelle la porte se ferme (une fois écoulée la durée définie par le paramètre **Hold**). Quand la fonction **Auto Release** est activée, l'effet **Gate** détermine automatiquement le temps de relâchement le mieux adapté au signal audio.


DEL d'état

Indique si la porte est ouverte (DEL verte), fermée (DEL rouge) ou dans un état intermédiaire (DEL jaune).

Attack (0,1 à 1000 ms)

Détermine la durée au bout de laquelle la porte s'ouvre après avoir été déclenchée.

Intervalle

Permet de régler l'atténuation de la porte quand celle-ci est fermée. Quand le paramètre **Range** est réglé sur , la porte est complètement fermée. Plus cette valeur est élevée, plus le niveau de signal qui traverse la porte fermée est élevé.

Activer filtre

Permet d'activer/désactiver le chaînage interne du signal et de configurer un filtre qui contrôlera la détection du signal.

Filter Frequency (50 à 20000 Hz)

Quand le Side-Chain interne est activé, ce paramètre détermine la fréquence du filtre pour la détection du signal.

Q-Factor (0,01 à 10000)

Quand le Side-Chain interne est activé, ce paramètre détermine la résonance du filtre pour la détection du signal.

Listen Filter

Permet d'écouter le signal filtré.

Compresseur

Ce module de tranche de canal permet de réduire la plage dynamique du signal audio, et ainsi d'augmenter les signaux trop faibles, de diminuer les sons trop forts, ou de faire les deux à la fois. Ouvrez le menu local afin de sélectionner **Standard Compressor**, **Tube Compressor** (Cubase Elements uniquement) ou **Vintage Compressor** (Cubase Elements uniquement).

Standard Compressor

Permet de créer des effets de compression subtils. Faites glisser le compresseur vers le haut ou le bas pour le déplacer sur le parcours du signal.

Threshold (-60 à 0 dB)

Détermine le niveau à partir duquel s'active le compresseur. Seuls les signaux supérieurs au seuil défini sont traités.

Ratio (1:1 à 8:1)

Détermine le niveau de réduction du gain appliqué aux signaux supérieurs au seuil défini. Avec un ratio de 3:1, par exemple, quand le niveau d'entrée augmente de 3 dB, le niveau de sortie augmente d'1 dB.

DEL de Réduction de gain

Indique le niveau de compression appliqué au signal.

Attack (0.1 à 100 ms)

Détermine la vitesse de réaction du compresseur en cas de dépassement du seuil défini. Plus le temps d'attaque est long, plus la durée de signal non traité au début des transitoires est longue.

Release (10 à 1000 ms ou mode Auto)

Détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine une fois le signal descendu en dessous du seuil. Quand l'option **Auto** est activée, le compresseur détermine automatiquement le temps de Release adapté au signal audio.

Make-up (0 à 24 dB ou mode Auto)

Permet de compenser la perte de gain engendrée en sortie par la compression. Quand l'option **Auto** est activée, le potentiomètre est ombré et la compensation de gain en sortie est déterminée de façon automatique.

Tube Compressor (Cubase Elements uniquement)

Ce compresseur polyvalent qui émule une saturation à lampe vous permet d'obtenir des effets de compression fluides et chaleureux. Le vumètre indique le niveau de la réduction de gain appliquée. Le **Tube Compressor** intègre une section de Side-Chain qui permet de filtrer le signal de déclenchement.

Input (-24.0 à 48.0 dB)

Détermine le niveau de compression appliqué. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le niveau de compression est important.

Output (-12.0 à 12.0 dB)

Détermine le gain de sortie.

DEL de Réduction de gain

Indique le niveau de compression appliqué au signal.

Attack (0.1 à 100.0 ms)

Détermine la vitesse de réponse du compresseur. Plus le temps d'attaque est long, plus la durée de signal non traité au début des transitoires est longue.

Release (10 à 1000 ms ou mode Auto)

Détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine. Quand l'option **Auto** est activée, le **Tube Compressor** détermine automatiquement le temps de Release adapté au signal audio.

Drive (1.0 à 6.0)

Détermine le niveau de la saturation à lampe appliquée.

Mix (0 à 100)

Détermine l'équilibre entre le niveau du signal non traité et celui du signal traité.

VintageCompressor (Cubase Elements uniquement)

Le **VintageCompressor** émule des compresseurs de type vintage.

Input (-24 à 48 dB)

En association avec le niveau de **Sortie** configuré, ce paramètre détermine le niveau de la compression appliquée. Plus le gain d'entrée est élevé et le gain de sortie bas, plus le niveau de compression est important.

Output (-48 à 24 dB)

Détermine le gain de sortie.

DEL de Réduction de gain

Indique le niveau de compression appliqué au signal.

Attack (0.1 à 100 ms)

Détermine la vitesse de réponse du compresseur. Plus le temps d'attaque est long, plus la durée de signal non traité au début des transitoires est longue.

Punch (On/Off)

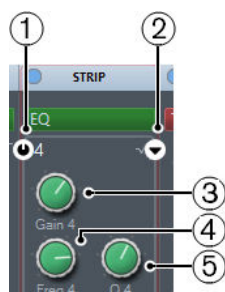
Quand cette option est activée, la phase d'attaque du signal est préservée et le signal d'origine conserve son punch, même avec un court temps d'**attaque**.

Release (10 à 1000 ms ou mode Auto)

Détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine. Quand l'option **Auto** est activée, le **Vintage Compressor** détermine automatiquement le temps de Release adapté au signal audio.

EQ

Vous pouvez configurer les paramètres d'égalisation des quatre bandes. Par défaut, ces bandes possèdent des valeurs de fréquence et des noms Q différents. En revanche, elles opèrent toutes sur la même plage de fréquences (20 Hz à 20 kHz). Vous pouvez définir des types de filtre différents pour chacun des modules.



- 1 Activer bande x**
Permet d'activer la bande d'égalisation.
- 2 Sélectionner type de la bande EQ x**

Permet d'ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner le type d'EQ de la bande. Les bandes 1 et 4 peuvent être configurées en tant que filtres paramétriques, en plateau ou passe-haut/bas. Les bandes EQ 2 et 3 sont toujours de type paramétrique.

3 Gain

Détermine le niveau de réduction ou d'augmentation appliqué.

4 Freq

Détermine la fréquence centrale de la plage de fréquences à réduire ou augmenter.

5 Q

Détermine la largeur de la bande de fréquence affectée. Des valeurs élevées donneront des bandes de fréquence plus étroites.

Outils (Cubase Elements uniquement)

EnvelopeShaper

Ce module Channel Strip permet de réduire ou d'augmenter le gain des phases d'attaque et de relâchement du signal audio. Vous pouvez utiliser les potentiomètres pour modifier les valeurs des paramètres. Soyez prudent avec les niveaux quand vous augmentez le gain et n'hésitez pas à réduire le niveau de sortie pour éviter tout écrêtage.

Attack (-20 à 20 dB)

Permet de régler le gain de la phase d'attaque du signal.

Release (-20 à 20 dB)

Permet de régler le gain de la phase de relâchement du signal.

Length (5 à 200 ms)

Détermine la longueur de la phase d'attaque.

Output (-24 à 12 dB)

Détermine le gain de sortie.

Sat (Cubase Elements uniquement)

Confère un son plus chaleureux à vos pistes. Ouvrez le menu local pour sélectionner **Tape Saturation** ou **Tube Saturation**.

Tape Saturation

Ce module Channel Strip émule la saturation et la compression caractéristiques des enregistrements réalisés à l'aide de magnétophones à bandes.

Drive

Détermine le niveau de la saturation à bande appliquée.

Mode Dual

Émule l'utilisation de deux magnétophones.

Auto Gain

Détermine automatiquement le gain.

Sortie

Détermine le gain de sortie.

DEL de niveau Drive

Indique le niveau du paramètre Drive appliquée au signal.

Low-Frequency

Filtre bas en plateau à fréquence fixe.

High-Frequency

Filtre passe-bas. Servez-vous du fader de fréquence pour atténuer l'agressivité du signal de sortie.

Tube Saturation

Ce module Channel Strip émule la saturation et la compression caractéristiques des enregistrements soumis à une compression analogique à lampe.

Drive

Détermine le niveau de la saturation à lampe appliquée.

Output Gain

Détermine le gain de sortie.

DEL de niveau Drive

Indique le niveau du paramètre Drive appliquée au signal.

Low-Frequency

Filtre bas en plateau à fréquence fixe.

High-Frequency

Filtre passe-bas. Servez-vous du fader de fréquence pour atténuer l'agressivité.

Limit (Cubase Elements uniquement)

Permet d'éviter tout écrêtage, même à des niveaux élevés. Ouvrez le menu local pour sélectionner le **Brickwall Limiter**, le **Maximizer** ou le **Standard Limiter**.

Brickwall Limiter

Le **Brickwall Limiter** permet de faire en sorte que le niveau de sortie ne dépasse jamais une limite définie.

Avec son court temps d'attaque, le **Brickwall Limiter** peut réduire les crêtes de niveau audio les plus brèves sans engendrer d'effets sonores indésirables. Néanmoins, ce module Channel Strip donne lieu à une latence d'1 ms.

Threshold (-20 à 0 dB)

Détermine le seuil à partir duquel s'active le limiteur. Seuls les signaux supérieurs au seuil défini sont traités.

Release (ms)

Détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine une fois le signal descendu en dessous du seuil. Quand la fonction **Auto** est activée, le **Brickwall Limiter** détermine automatiquement le temps de relâchement le mieux adapté au signal audio.

DEL de Réduction de gain

Indique le niveau de la réduction appliquée au gain.

Maximizer

Ce module Channel Strip augmente la sonie (Loudness) du signal audio en évitant tout risque d'écrêtage.

Optimize

Détermine la Loudness du signal.

Output (-24 à 6 dB)

Détermine le niveau de sortie maximum. Réglez-le à 0 dB pour éviter l'écrêtage.

DEL de Réduction de gain

Indique le niveau de la réduction appliquée au gain.

Mix (0 à 100)

Détermine l'équilibre entre le niveau du signal non traité et celui du signal traité.

Standard Limiter

Ce module Channel Strip vise à éviter que le niveau de sortie ne dépasse un niveau défini, afin d'éviter tout écrêtage dans les périphériques en aval. Le **Limiter** peut déterminer automatiquement la meilleure configuration du paramètre **Release** en analysant les données audio, mais vous pouvez également configurer l'effet manuellement.

Input (-24 à 24 dB)

Permet de régler le gain d'entrée.

Output (-24 à 6 dB)

Détermine le niveau de sortie maximum.

DEL de Réduction de gain

Indique le niveau de la réduction appliquée au gain.

Release (0.1 à 1000 ms ou mode Auto)

Détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine. Quand la fonction **Auto** est activée, le **Limiter** détermine automatiquement le temps de relâchement le mieux adapté au signal audio.

Enregistrement/Chargement de préséglages de Strip

Il est possible d'enregistrer et de charger des préséglages de Strip. L'extension de nom de fichier des préséglages de Strip est `.stripreset`.

PROCÉDER AINSI

- Dans le coin supérieur droit du rack **Channel Strip**, ouvrez le menu local **Préséglages** et procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour enregistrer les paramètres configurés dans un préséglage, sélectionnez **Enregistrer préséglage de Strip** et attribuez un nom à votre préséglage.
 - Pour charger un préséglage, sélectionnez **Charger préséglage de Strip**, puis sélectionnez un préséglage.

À NOTER

Les paramètres de Channel Strip peuvent également être appliqués avec les paramètres des inserts et des égaliseurs à partir de préséglages de piste. Vous pouvez charger, baliser et enregistrer les préséglages de Strip dans la **MediaBay**.

LIENS ASSOCIÉS

[Charger des préséglages de Strip](#) à la page 415

Effets Send

Le rack **Sends** des voies traitant des signaux audio contient des cases qui vous permettent de charger des effets Send, ainsi que des curseurs grâce auxquels vous pouvez régler le niveau de

ces effets sur les voies. Le rack **Sends** pour les voies MIDI contient des cases qui vous permettent de charger des effets Send.

Ajout d'effets Send

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Effets Send** pour afficher le rack au-dessus de la section des faders.
 2. Cliquez sur l'une des cases de Sends pour ouvrir le sélecteur d'effets Send.
 3. Cliquez sur un effet Send pour le sélectionner.
L'effet sélectionné se charge.
 4. Cliquez à gauche de la case pour activer le Send.
-

Contourner les effets Send

- Pour contourner tous les Sends, cliquez sur le bouton de contournement situé en haut du rack **Sends**.
- Pour les désactiver, cliquez à nouveau sur le même bouton.

Ajout de voies FX à un Send

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la case de l'effet afin d'ouvrir le menu contextuel.
 2. Sélectionnez **Ajouter voie FX à <nom du Send>**.
 3. Dans la fenêtre **Ajouter piste de Voie FX**, sélectionnez l'effet et la configuration.
 4. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
-

RÉSULTAT

La piste de voie FX est ajoutée dans la fenêtre **Projet** et le Send est automatiquement routé.

Ajout de notes pour une voie de la MixConsole

PROCÉDER AINSI

1. Placez le pointeur de la souris sur la bordure supérieure de la **MixConsole**, et activez **Bloc-notes**.
La section **Bloc-notes** s'affiche au-dessus de la section des faders.
 2. Sélectionnez la voie pour laquelle vous souhaitez ajouter des notes, cliquez dans la section Bloc-notes et écrivez vos commentaires.
 3. Pour fermer le bloc-notes, appuyez sur **Échap** ou cliquez sur une autre section de la **MixConsole**.
-

Focus du clavier sur la MixConsole

La section Sélecteur de voie, la section Racks de voie et la section des faders peuvent être contrôlées à l'aide du clavier de votre ordinateur.

Pour cela, la section doit être en focus. Quand une section a le focus du clavier, la bordure qui l'entoure apparaît en surbrillance dans une couleur spécifique.

Activer le focus du clavier

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez dans une zone vide de la section pour activer le focus du clavier.
 2. Appuyez sur **Tabulation** pour activer la section suivante. Vous pouvez ainsi passer aux sections suivantes l'une après l'autre.
 3. Appuyez sur **Maj-Tabulation** pour activer la section précédente.
-

Naviguer dans une section

Quand le focus est activé sur une section, vous pouvez la contrôler à partir du clavier de votre ordinateur en procédant. Dans les sections des racks de voie et des faders, les commandes contrôlables à partir du clavier sont encadrées en rouge.

- Utilisez les touches **Flèche montante**, **Flèche descendante**, **Flèche gauche**, **Flèche droite** pour passer d'une commande à l'autre.
- Appuyez sur **Entrée** pour activer ou désactiver un commutateur.
- Appuyez sur **Entrée** pour agrandir ou réduire un rack actif, ouvrir ou fermer le champ de valeur d'une case ou ouvrir l'interface d'un plug-in chargé.
- Appuyez sur **Ctrl/Cmd-Entrée** pour accéder aux commandes de la zone de gauche.
- Appuyez sur **Entrée** pour accéder aux commandes de la zone centrale.
- Appuyez sur **Alt-Entrée** pour accéder aux commandes de la zone de droite.
- Appuyez sur **Échap** pour fermer un menu local ou l'interface d'un plug-in.
- Pour activer ou désactiver le plug-in chargé, appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt-Entrée**.

Effets audio

Cubase intègre plusieurs plug-ins d'effets que vous pouvez utiliser pour traiter des voies Audio, de Groupe, d'Instrument et ReWire (non compris dans Cubase LE).

Ce chapitre contient des informations générales sur la manière d'assigner, d'utiliser et d'organiser les plug-ins d'effets. Ces effets et leurs paramètres sont décrits dans le document séparé **Référence des plug-ins**.

Effets d'insert et effets Send

Vous pouvez appliquer des effets à des voies Audio en utilisant des effets d'insert ou des effets Send.

Effets d'insert

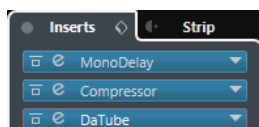
Les effets d'insert s'insèrent sur la chaîne de signal d'une voie Audio. Tout le signal de la voie traverse ainsi l'effet.

Dans Cubase Elements, vous pouvez ajouter jusqu'à huit effets d'insert différents par voie. Dans Cubase AI et Cubase LE, chaque voie peut intégrer quatre effets d'insert.

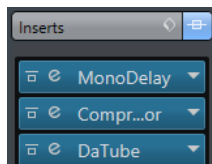
Vous pouvez utiliser des effets d'insert pour des effets tels que la distorsion, les filtres et les autres effets qui jouent sur la tonalité ou la dynamique du son.

Pour ajouter et éditer des effets d'insert, vous pouvez utiliser les sections d'insert suivantes :

- La section **Inserts** de la fenêtre **Configurations de voie**.



- La section **Inserts** de l'**Inspecteur**.



Effets Send

Les effets Send s'ajoutent sur des pistes de voie FX et les données audio devant être traitées sont ensuite routées vers l'effet. Les effets Send restent donc en dehors du parcours du signal des voies Audio.

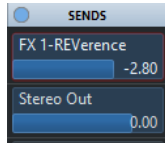
Chaque voie audio est dotée de huit Sends dans Cubase Elements et de quatre Sends dans Cubase AI et Cubase LE, chacun d'entre eux pouvant être librement routé sur un effet (ou une chaîne d'effets).

Les effets Send s'utilisent dans les cas suivants :

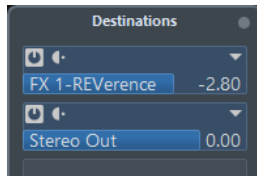
- Quand il est nécessaire de contrôler l'équilibre entre le signal d'origine et le signal traité de façon différente pour chaque voie.
- Quand un même effet doit être utilisé sur plusieurs voies Audio différentes.

Voici les sections de Sends dans lesquelles vous pouvez éditer les effets Send :

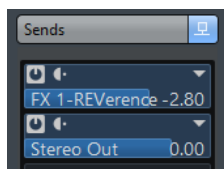
- Le rack **Sends** de la **MixConsole**.



- La section **Destinations** de la fenêtre **Configurations de voie**.



- La section **Sends** de l'**Inspecteur**.



LIENS ASSOCIÉS

[Traitement hors ligne direct](#) à la page 298

Norme VST

C'est grâce à la norme VST que les effets audio peuvent être intégrés à Cubase. Actuellement, les normes VST 3 et VST 2 sont prises en charge.

Les plug-ins au format VST 3 prennent en charge de nouvelles fonctionnalités telles que le traitement intelligent. Ils sont néanmoins entièrement rétrocompatibles avec le format VST 2.

Traitement intelligent des plug-ins

Le traitement intelligent des plug-ins est une technologie qui gère la désactivation du traitement des plug-ins quand aucun signal n'est émis. Il est ainsi possible d'économiser de la puissance de traitement sur les passages silencieux, et donc de charger davantage d'effets.

Pour activer le traitement intelligent des plug-ins, activez **Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST—Plug-ins**).

À NOTER

Observez la charge CPU pendant les passages sur lesquels le plus grand nombre d'événements sont lus simultanément afin de déterminer si votre système dispose de performances suffisantes tout au long du projet.

Compensation du délai des plug-ins

Certains effets audio, en particulier les processeurs dynamiques dotés d'une fonctionnalité d'anticipation, ont besoin d'un peu de temps pour traiter le signal audio. De ce fait, leur sortie

audio est légèrement retardée. Pour compenser cette latence, Cubase offre une fonction de compensation du retard des plug-ins.

La compensation du délai des plug-ins opère sur tout le parcours du signal audio et maintient la synchronisation et le timing de toutes les voies Audio.

Les plug-ins VST 3 de dynamique équipés d'une fonctionnalité d'anticipation offrent un bouton **Live** qui permet de désactiver l'anticipation. La latence est ainsi réduite en cas d'enregistrement en temps réel. Pour de plus amples informations, veuillez consulter le document **Référence des plug-ins**.

Pour éviter la latence pendant l'enregistrement en temps réel ou la lecture en temps réel des instruments VST, vous pouvez également utiliser la fonction **Contraindre compensation délai**.

LIENS ASSOCIÉS

[Contraindre la compensation du délai](#) à la page 440

Synchronisation sur le tempo

Les plug-ins peuvent recevoir des informations de temps et de tempo transmises par Cubase. Il est donc possible de synchroniser des paramètres de plug-ins tels que la fréquence de modulation ou la durée des retards sur le tempo du projet.

Les informations de temps et de tempo peuvent être transmises aux plug-ins de format VST 2.0 ou ultérieur.

Pour configurer la synchronisation sur le tempo, il vous faut définir une valeur de note de base. Vous pouvez utiliser des valeurs de note à la ronde, en triolets ou pointées (1/1 à 1/32).

Pour de plus amples informations sur les effets intégrés, veuillez consulter le document séparé **Référence des plug-ins**.

Effets d'insert

Les effets d'insert peuvent être insérés sur la chaîne de signal d'une voie Audio. Tout le signal de la voie traverse ainsi l'effet.

Dans Cubase Elements, vous pouvez ajouter jusqu'à huit effets d'insert différents sur chaque voie traitant du signal audio (piste Audio, piste de voie de Groupe, piste de voie FX, voie d'Instrument ou voie ReWire) et sur chaque bus de sortie. Dans Cubase AI et Cubase LE, quatre cases d'insert sont disponibles pour les pistes traitant du signal audio. En outre, les voies ReWire ne sont pas disponibles dans Cubase LE.

Le signal traverse les cases d'effets d'insert du haut vers le bas.

Vous pouvez définir des cases d'effets d'insert post-fader pour n'importe quelle voie. Les cases d'effets d'insert post-fader sont toujours post-égalisation et post-fader.

À NOTER

Pour afficher toutes les cases post-fader dans la **MixConsole**, ouvrez les **Réglages Rack** et activez l'option **Nombre de slots fixe**.

Utilisez des cases post-fader si vous souhaitez que le niveau ne change pas en sortie de l'effet d'insert. Les effets d'insert Dithering et Maximizer s'utilisent ainsi de préférence en post-fader sur les bus de sortie, par exemple.

À NOTER

Si vous souhaitez utiliser un effet avec une configuration identique sur plusieurs voies, configurez une voie de Groupe et appliquez votre effet en tant qu'effet d'insert unique pour tout le groupe.

LIENS ASSOCIÉS

[Effets de Dithering \(Cubase Elements uniquement\)](#) à la page 289

[Ajouter des effets d'insert sur des voies de Groupe](#) à la page 282

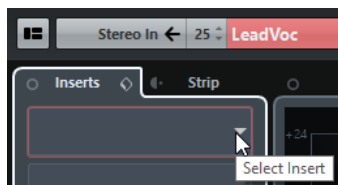
[Réglages rack](#) à la page 253

Ajout d'effets d'insert

Si vous ajoutez des effets d'insert sur des voies Audio, le signal audio sera routé à travers les effets d'insert.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste Audio.
2. Dans la liste des pistes, cliquez sur **Éditer configurations de voie**.
La fenêtre **Configurations de voie** de la voie Audio s'ouvre.
3. Dans la section **Inserts**, cliquez sur la première case d'effet d'insert dans l'onglet **Inserts** et sélectionnez un effet dans le sélecteur.



RÉSULTAT

L'effet d'insert sélectionné est chargé et activé, et le signal audio est routé à travers cet effet. L'interface de l'effet s'ouvre.

LIENS ASSOCIÉS

[Interfaces des effets](#) à la page 289

Ajout d'effets d'insert sur des bus

Les effets d'insert ajoutés sur des bus d'entrée sont appliqués de façon définitive au fichier audio enregistré. Quand vous ajoutez des effets d'insert sur des bus de sortie, tous les signaux audio routés sur ce bus sont affectés. Les effets d'insert qui sont appliqués à des bus de sortie sont parfois appelés effets master.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > MixConsole** afin d'ouvrir la MixConsole.
2. Dans la section des faders, effectuez au choix l'une des opérations suivantes :
 - Trouvez la voie d'entrée et cliquez sur **Éditer configurations de voie** pour éditer le bus d'entrée.
 - Trouvez la voie de sortie et cliquez sur **Éditer configurations de voie** pour éditer le bus de sortie.

La fenêtre **Configurations de voie** de la voie sélectionnée s'ouvre.

3. Dans la section **Inserts**, cliquez sur la première case d'effet d'insert dans l'onglet **Inserts** et sélectionnez un effet dans le sélecteur.
-

RÉSULTAT

L'effet d'insert sélectionné est ajouté sur le bus et activé. L'interface de l'effet s'ouvre.

Ajouter des effets d'insert sur des voies de Groupe

En ajoutant des effets d'insert sur des voies de Groupe, vous pouvez traiter plusieurs pistes Audio à la fois avec un même effet.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Groupe** pour ajouter une piste de voie de Groupe.
 2. Dans l'**Inspecteur** de la piste de Groupe, ouvrez le menu local **Routage de sortie** et sélectionnez le bus de sortie souhaité.
 3. Dans l'**Inspecteur** de la piste de Groupe, ouvrez la section **Effets d'Insert**.
 4. Cliquez sur la première case d'effet et sélectionnez un effet dans le sélecteur.
 5. Dans l'**Inspecteur** des pistes Audio, ouvrez les menus locaux **Routage de sortie** et sélectionnez le groupe.
-

RÉSULTAT

Le signal de la piste Audio est routé sur la voie de Groupe, dans laquelle il est traité par l'effet d'insert.

Copier des effets d'insert

Vous pouvez ajouter des effets d'insert sur des voies Audio en les copiant à partir d'autres voies Audio ou d'autres cases de la même voie Audio.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté au moins un effet d'insert sur une voie Audio.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > MixConsole**.
 2. Dans le rack d'**Inserts**, sélectionnez l'effet d'insert que vous souhaitez copier.
 3. Maintenez enfoncée la touche **Alt**, faites glisser l'effet d'insert et déposez-le sur une case d'insert.
-

RÉSULTAT

L'effet d'insert est copié. Quand la case de destination contient déjà un effet d'insert, celui-ci est remplacé.

Réorganiser les effets d'insert

Vous pouvez déplacer un effet d'insert dans la chaîne de signal de la voie Audio en le plaçant dans une autre case de la même voie. Vous pouvez également déplacer un effet d'insert sur une autre voie Audio.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté au moins un effet d'insert sur une voie Audio.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > MixConsole**.
 2. Dans le rack d'**Inserts**, sélectionnez l'effet d'insert que vous souhaitez déplacer.
 3. Faites-le glisser et déposez-le sur une case d'insert.
-

RÉSULTAT

L'effet d'insert est supprimé de la case d'origine et placé sur la case de destination. Quand la case de destination contient déjà un effet d'insert, celui-ci se décale sur la case d'insert suivante.

Désactiver des effets d'insert

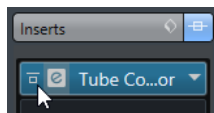
Si vous souhaitez écouter une piste sans qu'elle soit traitée par un effet, sans nécessairement supprimer entièrement cet effet de la case d'insert, vous pouvez le désactiver.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté un effet d'insert sur une voie Audio.

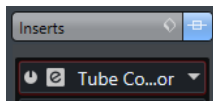
PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste Audio qui contient l'effet d'insert que vous souhaitez désactiver.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Inserts** et faites un **Alt**-clic sur **Contourner Insert**.



RÉSULTAT

L'effet est désactivé et son traitement cesse entièrement, bien qu'il reste chargé.



Contourner les effets d'insert

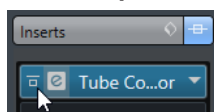
Si vous souhaitez écouter la piste sans qu'elle soit traitée par un effet particulier, sans nécessairement supprimer entièrement cet effet de la case d'insert, vous pouvez le contourner. Un effet contourné continue de traiter le signal en arrière-plan. Vous pouvez ainsi comparer le signal d'origine et le signal traité sans engendrer de parasites.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté un effet d'insert sur une voie Audio.

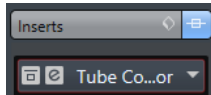
PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste Audio qui contient l'effet d'insert que vous souhaitez contourner.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Inserts** et cliquez sur **Contourner Insert**.



RÉSULTAT

L'effet est contourné mais continue de traiter le signal en arrière-plan.



Supprimer des effets d'insert

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste Audio qui contient l'effet d'insert que vous souhaitez supprimer.
 2. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Sélectionner Insert**.
 3. Dans le sélecteur d'effets, sélectionnez **Effet nul**.
-

RÉSULTAT

L'effet d'insert est supprimé de la voie Audio.

Geler des effets d'insert

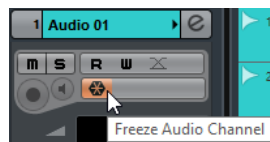
En gelant une piste Audio avec ses effets d'insert, vous pouvez économiser des ressources processeur. Cependant, les pistes gelées ne peuvent plus être éditées. Vous ne pouvez ni modifier, ni supprimer les effets d'inserts d'une piste gelée, ni ajouter de nouveaux effets d'inserts sur cette piste.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré tous les paramètres souhaités sur la piste et vous êtes certain de ne plus avoir à les éditer par la suite.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste Audio que vous souhaitez geler, cliquez sur **Geler voie Audio**.



2. Dans la boîte de dialogue **Geler voie - Options**, définissez une **Durée de l'extension** en secondes.
La fin du fichier de rendu est allongée. de manière à ce que les réverbés et delays puissent se terminer.
-

RÉSULTAT

La sortie de la piste, avec tous ses effets d'insert en pré-fader, est rendue dans un fichier audio.

À NOTER

Cubase Elements uniquement : Les effets d'insert Post-Fader ne peuvent pas être gelés.

La piste Audio gelée est enregistrée dans le dossier **Geler** qui se trouve à l'emplacement suivant :

- Windows : dans le dossier **Projet**
- macOS : Utilisateur/Documents

Dans la **MixConsole**, vous pouvez reconnaître les voies Audio gelées à l'icône de flocon de neige affichée au-dessus de leur nom. Il est encore possible de modifier le niveau et le panoramique, de paramétrer les égaliseurs et de régler les effets Send.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour dégeler une piste gelée, cliquez à nouveau sur **Geler**.

Effets Send

Les effets Send sont externes au parcours du signal d'une voie Audio. Les données audio à traiter doivent être routées vers l'effet.

- Vous pouvez sélectionner une piste de voie FX en tant que destination d'un effet Send.
- Vous pouvez router différents effets Send vers différentes voies FX.
- Vous pouvez contrôler la dose de signal transmise à la voie FX en réglant le niveau de l'effet Send.

Pour ce faire, vous devez créer des pistes de voie FX.

LIENS ASSOCIÉS

[Pistes de voie FX à la page 285](#)

Pistes de voie FX

Vous pouvez utiliser les pistes de voie FX en tant que destinations de routage des effets Send audio. Le signal audio est transmis à la voie FX et traverse les effets d'insert configurés sur cette voie, le cas échéant.

- Vous pouvez créer plusieurs effets d'insert sur une voie FX.
Le signal traverse successivement les différents effets, du haut vers le bas.
- Vous pouvez renommer les pistes de voie FX comme les autres pistes.
- Vous pouvez ajouter des pistes d'Automatisation sur des pistes de voie FX.
Elles permettent d'automatiser les divers paramètres de l'effet.
- Vous pouvez router le retour d'effet sur n'importe quel bus de sortie.
- Vous pouvez régler la voie FX dans la **MixConsole**.
Les paramètres disponibles contrôlent le niveau de retour de l'effet, son équilibre et son égalisation.

Quand vous ajoutez une piste de voie FX, vous pouvez sélectionner si les pistes de voie FX seront créées dans un dossier dédié ou en dehors. Si vous sélectionnez **Créer dans le dossier**, les pistes de voie FX seront affichées dans un dossier dédié.



Vous aurez ainsi une meilleure vue d'ensemble des pistes de voie FX et il vous sera plus facile de les éditer.

À NOTER

En réduisant les dossiers de voies FX, vous pouvez économiser de l'espace à l'écran.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des pistes de voie FX à la page 286](#)

Ajouter des pistes de voie FX

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Voie FX**.
 2. Ouvrez le menu local **Configuration** et sélectionnez-y une configuration de voie pour la piste de voie FX.
 3. Ouvrez le menu local **Effet** et sélectionnez un effet dans le sélecteur.
 4. Ouvrez le menu local **Dossier des voies FX** et choisissez si vous allez créer des pistes de voie d'effet dans un dossier dédié ou en dehors.
 5. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
-

RÉSULTAT

Une piste de voie FX est créée dans la liste des pistes et l'effet sélectionné est chargé dans la première case d'effet d'insert de la voie FX.

Ajoutez des effets d'insert sur des pistes de voie FX

Vous pouvez insérer des effets d'insert sur des pistes de voie FX.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez créé une piste de voie FX et configuré le bon bus de sortie dans le menu local **Routage de sortie**.

PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste de voie FX dans la liste des pistes, cliquez sur **Éditer configurations de voie**. La fenêtre **Configurations de voie** de la piste de voie FX s'ouvre.
 2. Dans la section **Inserts**, cliquez sur une case d'effet d'insert dans l'onglet **Inserts** et sélectionnez un effet dans le sélecteur.
-

RÉSULTAT

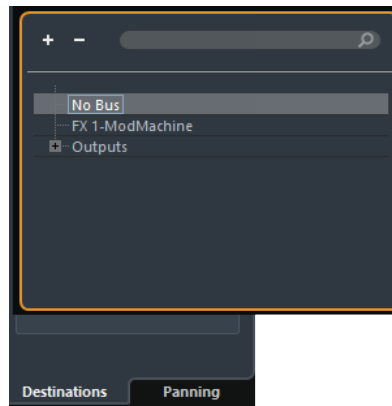
L'effet sélectionné est ajouté en tant qu'effet d'insert sur la piste de voie FX.

Router des voies Audio sur des voies FX

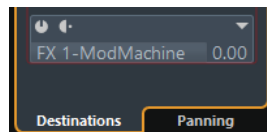
Quand vous routez un effet Send de voie Audio sur une voie FX, le signal audio traverse les effets d'insert configurés pour la voie FX.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste Audio.
2. Dans la liste des pistes, cliquez sur **Éditer configurations de voie** afin d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie**.
3. Dans la section **Effets Send** de l'onglet **Destinations**, cliquez sur **Sélectionner destination** pour une case d'effet, puis sélectionnez la piste de voie FX dans le sélecteur.



4. Dans la case du Send, cliquez sur **Activer/Désactiver Send**.



RÉSULTAT

Le signal audio traverse la voie FX.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Dans la fenêtre **Configurations de voie** de la voie Audio, vous pouvez maintenir enfoncée la touche **Alt** et double-cliquer pour afficher la destination du Send. Si le Send est routé vers une voie FX, l'interface de l'effet s'ouvre.

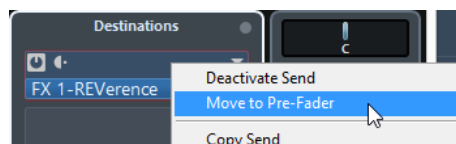
LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des pistes de voie FX](#) à la page 286

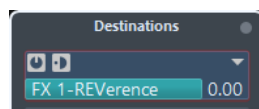
Sends en Pre/Post Fader (Cubase Elements uniquement)

Vous pouvez transmettre le signal de la voie Audio à la voie FX avant le fader de volume de cette voie Audio ou après.

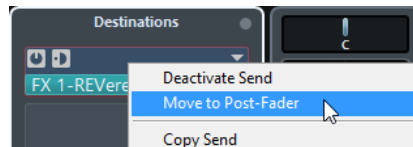
- Sends en Pré fader
Le signal de la voie Audio est transmis à la voie FX avant le fader de volume de la voie Audio.
- Sends en Post fader
Le signal de la voie Audio est transmis à la voie FX après le fader de volume de la voie Audio.
- Pour configurer un Send en pré-fader, ouvrez la fenêtre **Configurations de voie** de la voie Audio, faites un clic droit sur un Send et sélectionnez **Déplacer vers Pre-Fader**.



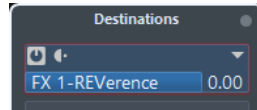
Le bouton **Pré-/Post-Fader** indique que le Send est en position pré-fader.



- Pour configurer un Send en post-fader, ouvrez la fenêtre **Configurations de voie** de la voie Audio, faites un clic droit sur un Send et sélectionnez **Déplacer vers Post-Fader**.



Le bouton **Pré-/Post-Fader** indique que le Send est en position post-fader.



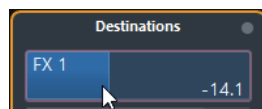
À NOTER

Si l'option **Rendre muet Pre-Send si Muet est activé** est activée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**), les effets Send en mode pré-fader sont coupés quand vous activez le bouton Rendre muet sur leurs voies.

Configuration du niveau des effets Send

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste de voie FX qui contient l'effet dont vous souhaitez régler le niveau.
2. Ouvrez la section **Effets d'Insert** de l'Inspecteur et cliquez sur la case de l'effet afin d'ouvrir son interface.
3. Dans l'interface de l'effet, réglez la commande **Mix** sur 100.
Vous bénéficierez ainsi d'un contrôle complet du niveau de l'effet quand vous utiliserez les effets Send pour contrôler l'équilibre du signal par la suite.
4. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste Audio qui est routée via l'effet dont vous souhaitez régler le niveau.
5. Cliquez sur **Éditer configurations de voie** pour ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** pour la piste Audio.
6. Dans l'onglet **Destinations** de la section **Effets Send**, trouvez la case de l'effet et faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite pour définir le niveau du Send.



Cette commande détermine le niveau de signal de la voie Audio routé vers la voie FX.

RÉSULTAT

Le niveau de l'effet est réglé en conséquence.

À NOTER

Pour déterminer quelle dose de signal de la voie FX doit être transmise au bus de sortie, ouvrez la fenêtre **Configurations de voie** de la piste de voie FX et réglez le niveau de retour de l'effet.

Effets de Dithering (Cubase Elements uniquement)

Les effets de Dithering vous permettent de maîtriser le bruit engendré par les erreurs de quantification qui peuvent se produire quand vous mixez un fichier dans une résolution inférieure.

Le Dithering ajoute à très faible niveau un bruit doté de propriétés particulières qui permet d'atténuer les conséquences de ces erreurs. Celui-ci reste quasiment imperceptible et il est préférable à la distorsion qui surviendrait sans cela.

Appliquer des effets de Dithering

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > MixConsole**.
2. Ouvrez les **Réglages Rack** et activez **Nombre de slots fixe**.
3. Cliquez sur **Éditer configurations de voie** pour la voie de sortie.
4. Dans la section **Inserts**, cliquez sur une case d'effet post-fader et sélectionnez **Mastering > UV22HR**.
5. Dans l'interface du plug-in, sélectionnez une résolution pour le fichier de mixage que vous souhaitez créer.

LIENS ASSOCIÉS

- [Exporter un mixage audio](#) à la page 605
- [Réglages rack](#) à la page 253

Interfaces des effets

L'interface de l'effet vous permet de configurer les paramètres de l'effet sélectionné. Le contenu, l'aspect et l'organisation de l'interface change selon l'effet sélectionné.

- Pour ouvrir l'interface d'un plug-in, double-cliquez sur la case de cet effet.

Tous les effets offrent les commandes suivantes :



- 1 **Activer effet**
Permet d'activer/désactiver l'effet.
- 2 **Contourner effet**
Permet de contourner l'effet.
- 3 **Lire/Écrire l'automatisation**
Permet de lire/écrire des données d'automatisation pour les paramètres de l'effet.
- 4 **Basculer entre réglages A/B**

Permet de basculer sur les réglages B quand les réglages A sont activés et vers les réglages A quand ce sont les réglages B qui sont activés.

5 Copier A vers B

Permet de copier les paramètres du réglage A sur le réglage B.

6 Explorateur de préréglages

Permet d'ouvrir l'explorateur de préréglages et d'y sélectionner un autre préréglage.

7 Menu Fonctions

Permet d'ouvrir un menu qui offre des fonctions et des paramètres spécifiques.

À NOTER

Pour plus d'informations sur les effets intégrés et leurs paramètres, veuillez consulter le document séparé **Référence des plug-ins**.

Réglage de précision des paramètres des effets

Vous pouvez prendre les paramètres configurés pour votre effet comme point de départ pour arriver ensuite à des réglages plus précis, puis comparer les paramètres nouveaux et anciens.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez réglé les paramètres d'un effet.

PROCÉDER AINSI

1. Sur l'interface de l'effet, cliquez sur **Basculer entre réglages A/B**.
La configuration de paramètres d'origine A est copiée sur la configuration B.
 2. Modifiez la configuration des paramètres de l'effet.
Cette configuration est alors enregistrée dans les réglages B.
-

RÉSULTAT

Vous pouvez à présent alterner entre les deux configurations en cliquant sur **Basculer entre réglages A/B**. Il vous est ainsi possible de les comparer, de leur apporter des modifications ou simplement de revenir au réglage A. Les réglages A et B s'enregistrent avec le projet.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez copier la configuration A ou sur la configuration B en cliquant sur **Copier A vers B**. Vous pouvez partir de ces paramètres pour créer une nouvelle configuration.

Préréglages d'effet

Les préréglages d'effets sont des configurations de paramètres spécifiques à un effet. Les effets intégrés sont fournis avec plusieurs préréglages que vous pouvez charger, modifier et enregistrer.

Voici les types de préréglages d'effets disponibles :

- Préréglages VST d'un plug-in.
Il s'agit de la configuration des paramètres de plug-in d'un effet spécifique.
- Préréglages d'inserts contenant des combinaisons d'effets d'insert.
Ils peuvent contenir l'ensemble du rack d'effets d'insert avec les configurations de chaque effet.

Les préréglages d'effets sont enregistrés à l'emplacement suivant :

- Windows : \Utilisateurs\- macOS : /Utilisateur/<nom de l'utilisateur>/Bibliothèque/Audio/Préréglages/<nom de l'entreprise>/<nom du plug-in>

LIENS ASSOCIÉS

[Charger des préréglages d'effet](#) à la page 292

[Charger des préréglages d'effets d'insert](#) à la page 294

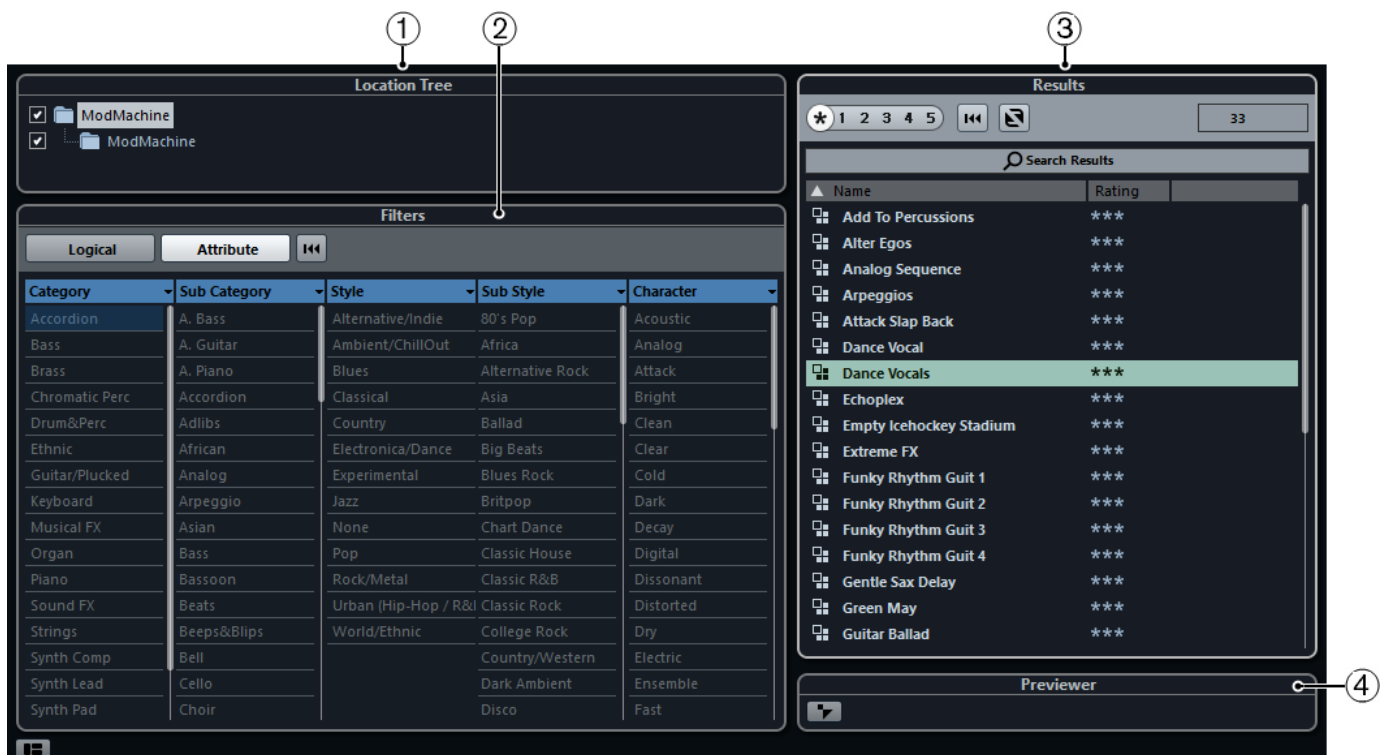
Explorateur de préréglages

L'explorateur de préréglages vous permet de sélectionner un préréglage VST pour l'effet chargé.

- Pour ouvrir l'explorateur de préréglages, cliquez sur le champ Explorateur de préréglages sur l'interface de l'effet.

À NOTER

L'explorateur de préréglages contient une section **Résultats** et une section **Pré-écoute**. Pour ouvrir les sections **Filtres** et **Arborescence des Lieux à scanner**, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** et activez les options correspondantes.



- 1 Arborescence des Lieux à scanner**
Permet d'afficher le dossier dans lequel les fichiers de préréglage sont recherchés.
- 2 Filtres**
Indique les attributs de préréglage disponibles pour l'effet sélectionné.
- 3 Résultats**
Cette section répertorie les préréglages disponibles pour l'effet sélectionné.
- 4 Pré-écoute**
Permet de pré-écouter les fichiers affichés dans la liste de résultats.

Charger des préréglages d'effet

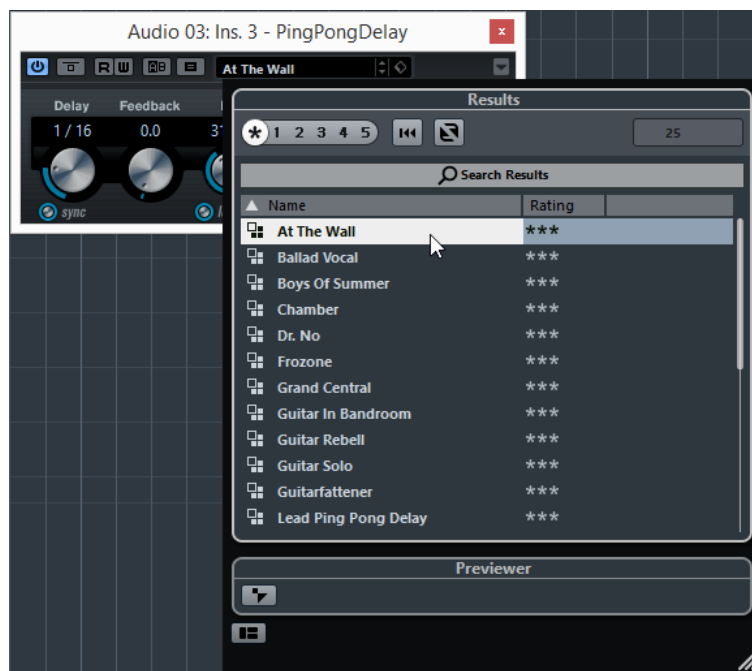
La plupart des plug-ins d'effets VST sont fournis avec un certain nombre de préréglages que vous pouvez sélectionner instantanément.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez chargé un effet, soit en insert sur une voie, soit sur une voie FX, et l'interface de cet effet est ouverte.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez dans le champ de l'explorateur de préréglages en haut de l'interface de l'effet.
 - Dans l'**Inspecteur** ou dans la fenêtre **Configurations de voie**, ouvrez la section **Inserts** et cliquez sur **Sélectionner préréglage** pour l'effet chargé.



2. Dans la section **Résultats**, sélectionnez un préréglage de la liste.
3. Facultatif : Activez la lecture pour écouter le préréglage sélectionné et changez de préréglage jusqu'à obtenir le son qui vous convient.

À NOTER

Vous pouvez lire en boucle une section du morceau pour comparer rapidement les différents préréglages.

4. Double-cliquez pour charger le préréglage que vous souhaitez appliquer.

RÉSULTAT

Le préréglage est chargé.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

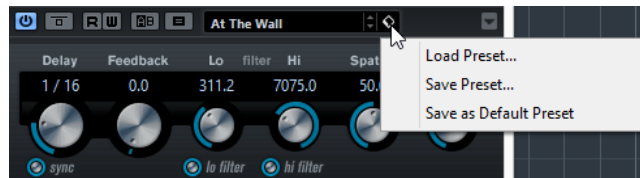
Si vous souhaitez revenir au préréglage qui était sélectionné quand vous avez ouvert l'explorateur de préréglages, cliquez sur **Retourner aux réglages précédents**.

Enregistrement de préréglages d'effet

Vous pouvez enregistrer vos configurations d'effets dans des préréglages pour pouvoir les réutiliser ultérieurement.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local « **Organiser préréglages** ».



2. Sélectionnez **Enregistrer préréglage**.
Le panneau **Enregistrer <nom du plug-in name> Préréglage** s'ouvre.
 3. Dans la section **Nouveau préréglage**, saisissez le nom du nouveau préréglage.
 4. Facultatif : Cliquez sur **Nouveau dossier** si vous souhaitez ajouter un sous-dossier dans le dossier de préréglage de l'effet.
 5. Facultatif : Cliquez sur **Afficher Inspecteur d'attributs** dans le coin inférieur gauche du panneau pour définir les attributs du préréglage.
 6. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

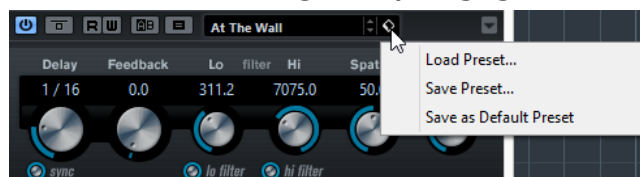
Le préréglage d'effet est enregistré.

Enregistrement de préréglages d'effet par défaut

Il est possible d'enregistrer la configuration de paramètres d'un effet sous forme de préréglage d'effet par défaut. Cette configuration se chargera automatiquement chaque fois que vous sélectionnez l'effet.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local « **Organiser préréglages** ».



2. Sélectionnez **Enregistrer comme préréglage par défaut**.
Il vous est alors demandé si vous souhaitez enregistrer la configuration actuelle sous forme de préréglage par défaut.
 3. Cliquez sur **Oui**.
-

RÉSULTAT

La configuration de paramètres est alors enregistrée dans un préréglage par défaut. Chaque fois que vous chargez l'effet, le préréglage par défaut se charge automatiquement.

Copier et coller des préréglages d'un effet à un autre

Vous pouvez copier et coller des préréglages d'effets entre différentes instances d'un même plug-in.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez l'interface de l'effet que vous souhaitez copier.
 2. Faites un clic droit sur l'interface et sélectionnez **Copier réglage <nom du plug-in>** dans le menu contextuel.
 3. Ouvrez une autre instance du même effet.
 4. Faites un clic droit sur l'interface et sélectionnez **Coller réglage <nom du plug-in>** dans le menu contextuel.
-

Enregistrement de préréglages d'insert

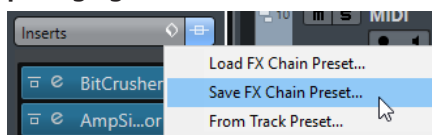
Il est possible d'enregistrer les inserts du rack d'effets d'insert d'une voie avec la configuration de tous les paramètres dans un préréglage d'inserts. Un préréglage d'insert peut être appliqué à des pistes audio, d'instruments, FX ou de groupe.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez chargé une combinaison d'effets d'insert et les paramètres ont été configurés pour chacun des effets.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Effets d'Insert**.
3. Dans l'onglet **Inserts**, cliquez sur **Organiser préréglages** et sélectionnez **Enregistrer préréglage de chaîne FX**.



4. Dans le panneau **Enregistrer préréglage de chaîne FX**, saisissez un nom pour le nouveau préréglage dans la section **Nouveau préréglage**.
 5. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Les effets d'insert et leurs paramètres sont enregistrés dans un préréglage d'insert.

Charger des préréglages d'effets d'insert

Vous pouvez charger des préréglages d'effets d'insert sur des voies Audio, de Groupe, d'Instrument et FX.

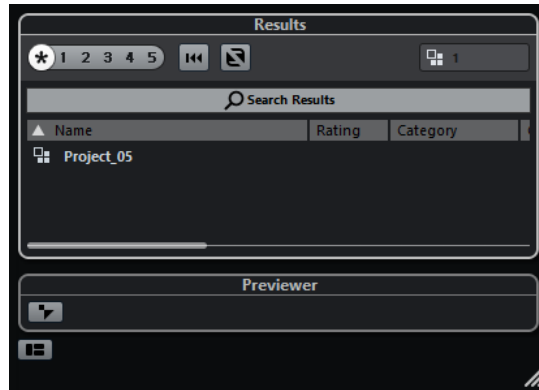
CONDITION PRÉALABLE

Vous avez enregistré une combinaison d'effets d'insert dans des préréglages d'insert.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez utiliser le nouveau préréglage.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Effets d'Insert**.

3. Dans l'onglet **Inserts**, cliquez sur **Organiser préréglages** et sélectionnez **Charger préréglage de chaîne FX**.
4. Sélectionnez un préréglage d'insert.



5. Double-cliquez pour appliquer le préréglage et fermer le panneau.

RÉSULTAT

Les effets du préréglage d'effet d'insert sont chargés et tous les plug-ins qui étaient auparavant chargés sur cette piste sont supprimés.

Charger une configuration d'effet d'insert à partir de préréglages de piste

Vous pouvez extraire les effets utilisés dans un préréglage de piste et les charger dans votre rack d'inserts.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez utiliser le nouveau préréglage.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Effets d'Insert**.
3. Dans l'onglet **Inserts**, cliquez sur **Organiser préréglages** et sélectionnez **De préréglage de piste**.
4. Dans le panneau de préréglage de piste, sélectionnez le préréglage qui contient les effets d'insert que vous souhaitez charger.
5. Double-cliquez pour charger les effets et fermer le panneau.

RÉSULTAT

Les effets utilisés dans le préréglage de piste sont chargés.

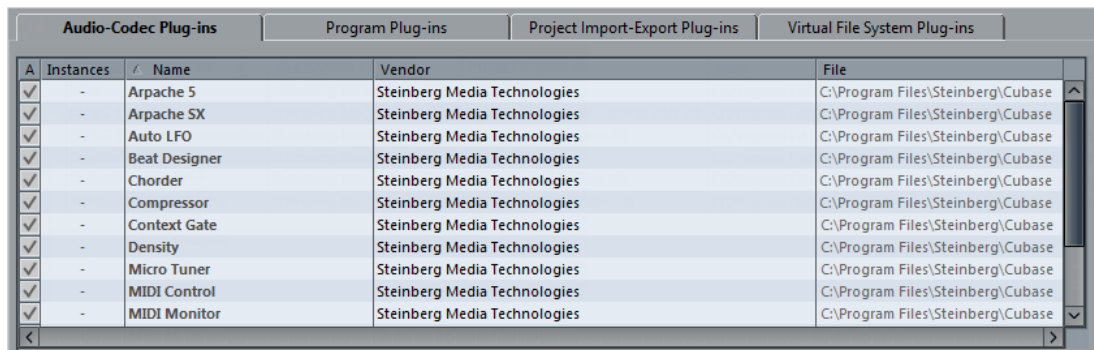
LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages de piste](#) à la page 126

Fenêtre Informations sur les composants système

La fenêtre **Informations sur les composants système** répertorie tous les plug-ins audio-codec, les plug-ins de programme, les plug-ins d'export/import de projets et les plug-ins de système virtuel de fichiers disponibles.

- Pour ouvrir la fenêtre **Informations sur les composants système**, sélectionnez **Studio > Plus d'options > Informations sur les composants système**.



A	Instances	Name	Vendor	File
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Arpache 5	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Arpache SX	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Auto LFO	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Beat Designer	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Chorder	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Compressor	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Context Gate	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Density	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Micro Tuner	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
<input checked="" type="checkbox"/>	-	MIDI Control	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase
<input checked="" type="checkbox"/>	-	MIDI Monitor	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase

Les colonnes suivantes sont disponibles :

Actif

Permet d'activer ou de désactiver un plug-in.

Instances

Nombre d'instances d'un plug-in utilisées dans Cubase.

Nom

Le nom du plug-in.

Revendeur

Le fabricant du plug-in.

Fichier

Nom du plug-in, avec son extension de nom de fichier.

Chemin

Emplacement dans lequel se trouve le fichier du plug-in.

Catégorie

Catégories auxquelles appartiennent les plug-ins.

Version

La version du plug-in.

SDK

Version du protocole VST avec laquelle le plug-in est compatible.

Gérer les composants système dans la fenêtre Informations sur les composants système

- Pour rendre un plug-in disponible à la sélection, cochez la case dans la colonne de gauche. Seuls les plug-ins activés sont proposés dans les sélecteurs d'effets.
- Pour savoir où un plug-in est utilisé, cliquez sur la colonne Instances.

À NOTER

Un plug-in peut être utilisé même s'il n'est pas activé dans la colonne gauche. La colonne de gauche détermine uniquement si le plug-in est visible ou non dans les sélecteurs d'effets.

Exporter des fichiers d'informations sur les composants système

Vous pouvez enregistrer des informations sur les composants système dans un fichier XML, par exemple pour les archiver ou pour résoudre des problèmes.

- Le fichier d'informations sur les composants système contient des informations sur les plug-ins installés/disponibles, leurs versions, leurs éditeurs, etc.
- Le fichier XML peut être ouvert dans toute application d'édition compatible avec ce format.

À NOTER

La fonction d'exportation n'est pas disponible pour les plug-ins de programme.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Informations sur les composants système**, faites un clic droit au milieu de la fenêtre et sélectionnez **Exporter**.
 2. Dans la boîte de dialogue, indiquez un nom et un emplacement pour le fichier d'exportation des informations sur les composants système.
 3. Cliquez sur **Enregistrer** pour exporter le fichier.
-

Traitement hors ligne direct

Le **Traitement hors ligne direct** vous permet d'ajouter rapidement des traitements audio aux événements audio, clips ou intervalles sélectionnés sans modifier irrémédiablement le signal audio d'origine.

Les effets hors ligne sont souvent utilisés pour l'édition des dialogues et la conception audio. Le traitement hors ligne offre plusieurs avantages par rapport aux effets appliqués en temps réel sur la table de mixage :

- Vous pouvez travailler sur des clips individuels et appliquer des effets différents à des événements qui se trouvent sur une même piste.
- Aucun effet d'insert, ni aucune modification de paramètre n'intervient au niveau de la **MixConsole**. Si le mixage doit être fait par une autre personne ou sur un autre système, le projet est ainsi plus facile à gérer.
- La charge CPU est réduite.

Le **Traitement hors ligne direct** vous permet d'annuler toute modification de traitement audio. Vous pouvez toujours revenir à la version d'origine. En effet, ce traitement ne modifie pas les fichiers audio eux-mêmes.

Quand vous traitez un événement, un clip ou un intervalle de sélection :

- Un nouveau fichier audio est créé dans le dossier **Éditions** qui se trouve dans le dossier de votre projet.
Ce fichier contient le signal audio traité et la partie du clip audio qui est traitée se réfère à ce signal.
- Le fichier d'origine reste inchangé.
Les sections non traitées continuent de s'y référer.

Tous les traitements hors ligne appliqués s'enregistrent avec le projet et peuvent encore être modifiés quand vous rouvrez le projet. Les opérations de **Traitement hors ligne direct** appliquées au signal audio sélectionné sont conservées dans les sauvegardes de projet.

Le traitement s'applique toujours aux données sélectionnées. Il peut s'agir d'un ou de plusieurs événements dans la fenêtre **Projet** ou l'**Éditeur de conteneurs audio**, d'un clip audio dans la **Bibliothèque** ou d'un intervalle sélectionné dans un ou plusieurs événements de la fenêtre **Projet** ou de l'**Éditeur d'échantillons**. Quand la sélection est plus courte que le fichier audio, seul l'intervalle sélectionné est traité.

Quand vous sélectionnez un événement en copie partagée, qui fait donc référence à un clip utilisé par d'autres événements du projet, vous avez le choix entre deux possibilités :

- Sélectionnez **Continuer** pour traiter toutes les copies partagées.
- Sélectionnez **Nouvelle version** pour traiter uniquement l'événement sélectionné.

À NOTER

Pour que cela fonctionne, l'option **Ouvrir boîte de dialogue d'options** doit être sélectionnée pour le paramètre **En cas de traitement de clips partagés** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).

LIENS ASSOCIÉS

[Modifier des traitements](#) à la page 302

[Édition - Audio](#) à la page 685

[Principes de fonctionnement du traitement hors ligne direct](#) à la page 299

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 299

Principes de fonctionnement du traitement hors ligne direct

La fenêtre **Traitement hors ligne direct** vous permet de réaliser des opérations de traitement hors ligne. Cette fenêtre affiche toujours le traitement du signal audio sélectionné.

La fenêtre **Traitement hors ligne direct** fonctionne selon les principes suivants :

- Seule une instance de la fenêtre peut être ouverte à la fois.
- La taille de la fenêtre change en fonction du traitement affiché.
- L'affichage de cette fenêtre ne dépend pas des modes sélectionnés et elle reste ouverte même quand vous procédez à des éditions dans la fenêtre **Projet**.
- La fenêtre figure toujours au premier plan de l'application. Si ce n'est pas ce que vous souhaitez, vous pouvez désactiver l'option **Toujours devant** dans le menu contextuel.

Quand vous ajoutez ou modifiez un traitement hors ligne :

- Toutes les modifications sont immédiatement appliquées au signal audio.
- Quand vous modifiez des paramètres ou supprimez un traitement, ces modifications sont immédiatement appliquées au signal audio.
- Vous pouvez voir la progression des traitements en cours.

À NOTER

Vous pouvez ajouter, modifier ou supprimer des traitements audio à tout moment, même pendant l'exécution d'un traitement. Un nouveau processus de rendu démarre immédiatement.

- Vous pouvez annuler et rétablir toutes les opérations de **Traitement hors ligne direct** en appuyant sur **Ctrl/Cmd-Z** or sur **Maj-Ctrl/Cmd-Z**.
- Quand vous chargez un projet comportant un traitement hors ligne de traitements audio qui ne sont pas disponibles sur votre ordinateur, il est indiqué que ces traitements sont **Non disponibles** dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 299

[Appliquer des traitements hors ligne direct à l'aide de raccourcis clavier](#) à la page 309

Fenêtre Traitement hors ligne direct

La fenêtre **Traitement hors ligne direct** vous permet d'ajouter, de modifier ou de supprimer immédiatement les traitements audio appliqués à un ou plusieurs événements, clips ou intervalles de sélection dans une même fenêtre. Par ailleurs, vous pouvez à tout moment annuler les traitements audio de votre choix.

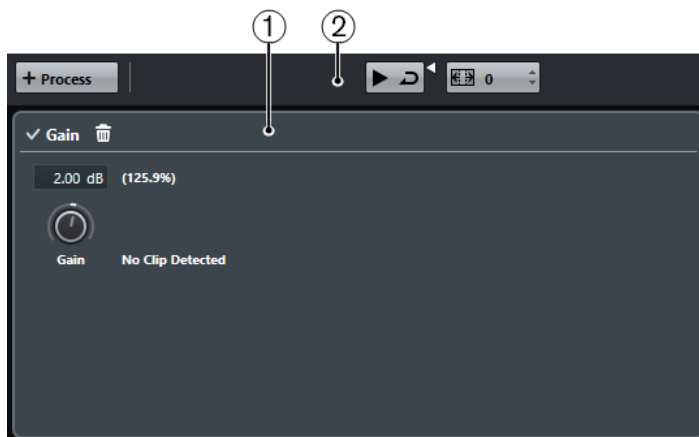
Procédez de l'une des manières suivantes pour ouvrir la fenêtre **Traitement hors ligne direct** :

- Sélectionnez **Audio > Traitement hors ligne direct**.
- Utilisez le raccourci clavier par défaut **F7**.

- Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Ouvrir la fenêtre de traitement hors ligne direct**.
- Sélectionnez **Audio > Traitements**, puis sélectionnez un traitement dans le sous-menu.

À NOTER

Quand un traitement ne possède pas de paramètres configurables, ce qui est le cas de **Silence** par exemple, la fenêtre **Traitement hors ligne direct** ne s'ouvre pas.



Voici les options et paramètres disponibles dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct** :

1 Panneau de traitement

Indique quel traitement a été ajouté en dernier et permet de modifier ses paramètres ou de le supprimer.

2 Barre d'outils

Permet d'ajouter un traitement audio, d'écouter le signal audio avec les éditions actuelles et de configurer des paramètres globaux pour le traitement hors ligne.

LIENS ASSOCIÉS

[Appliquer un traitement](#) à la page 301

[Appliquer un traitement à plusieurs événements](#) à la page 301

[Barre d'outils du Traitement hors ligne direct](#) à la page 300

Barre d'outils du Traitement hors ligne direct

La barre d'outils du **Traitement hors ligne direct** vous permet d'ajouter des traitements audio, d'écouter en direct les éditions que vous apportez au signal audio et de configurer des paramètres globaux pour le traitement hors ligne.

Voici les options et paramètres de cette barre d'outils :

Ajouter un traitement

Permet d'ajouter un traitement audio intégré à l'événement ou au clip sélectionné.

Audition

Permet d'écouter le signal audio sélectionné avec tous les traitements compris entre le premier de la liste de traitements et celui qui est sélectionné dans la liste. Tous les traitements situés en dessous sont ignorés pendant la lecture.

Quand l'option **Audition de la boucle** est activée, le signal audio est lu en boucle jusqu'à ce que vous désactiviez le bouton **Audition**. Le curseur **Volume de l'audition** permet de régler le volume.

Étendre la plage d'édition en ms

Permet d'étendre l'intervalle de traitement au-delà des bordures gauche et droite de l'événement. Si vous étendez l'événement par la suite, tous les traitements s'appliquent aux extensions définies.

LIENS ASSOCIÉS

[Étendre l'intervalle de traitement](#) à la page 302

Appliquer un traitement

Vous pouvez ajouter un traitement à un ou plusieurs événements, clips ou intervalles à partir de la fenêtre **Traitement hors ligne direct**. Il peut s'agir de traitements audio et d'opérations de l'**Éditeur d'échantillons**, par exemple **Couper**, **Coller**, **Supprimer**, ou d'éditations à l'outil **Crayon**.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez un événement ou un intervalle dans la fenêtre **Projet**.
 - Sélectionnez un clip dans la **Bibliothèque**.
 - Sélectionnez un intervalle dans l'**Éditeur d'échantillons**.
 - Sélectionnez un événement ou un intervalle dans l'**Éditeur de conteneurs audio**.
2. Sélectionnez **Audio > Traitement hors ligne direct**.
3. Dans la barre d'outils du **Traitement hors ligne direct**, cliquez sur **Ajouter un traitement** et sélectionnez un traitement audio.
Le traitement audio sélectionné est ajouté à liste de traitements dans la zone de gauche.
4. Activez la fonction **Audition** et configurez les paramètres à votre convenance dans le panneau de traitement.
Vous pouvez voir la progression des traitements en cours. La fonction **Audition** peut être activée à tout moment, même si le traitement n'est pas terminé.

RÉSULTAT

Le traitement audio est rendu dans le signal audio.

Dans la fenêtre **Projet**, la **Bibliothèque** ou l'**Éditeur de conteneurs audio**, un symbole de forme d'onde indique quels événements ont été traités.

Appliquer un traitement à plusieurs événements

Le **Traitement hors ligne direct** vous permet d'appliquer des traitements audio intégrés à plusieurs événements à la fois. Vous pouvez également modifier ou supprimer le traitement de plusieurs événements à la fois.

- Pour appliquer des traitements audio à plusieurs événements à la fois, sélectionnez le signal audio et ajoutez, modifiez ou supprimez le traitement.

À NOTER

Dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, vous pouvez également éditer le traitement audio de plusieurs clips à la fois dans la **Bibliothèque**.

LIENS ASSOCIÉS

[Traitements audio intégrés](#) à la page 303

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 299

Étendre l'intervalle de traitement

Vous pouvez étendre l'intervalle de traitement au-delà des bordures gauche et droite de l'événement audio.

Ce paramètre vous permet d'agrandir l'événement même après avoir appliqué le traitement.

- Pour étendre l'intervalle de traitement, cliquez sur **Étendre la plage d'édition en ms** dans la barre d'outils **Traitement hors ligne direct** et définissez une valeur en millisecondes.

À NOTER

- Pour cela, le signal audio doit s'étendre au-delà des bordures de l'événement.
 - Ce paramètre s'applique de façon globale à tous les événements.
-

Modifier des traitements

Vous pouvez supprimer ou modifier tout ou partie des traitements d'un clip dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**. Sont concernés les traitements audio du menu **Traitements** et les opérations réalisées dans l'**Éditeur d'échantillons**, telles que **Couper**, **Coller**, **Supprimer** ou les éditions à l'aide de l'outil **Crayon**.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez l'événement traité dans la fenêtre **Projet** ou dans l'**Éditeur de conteneurs audio**.

À NOTER

Un symbole de forme d'onde figure dans le coin supérieur droit des événements traités dans la fenêtre **Projet** ou l'**Éditeur de conteneurs audio**.

- Sélectionnez le clip traité dans la **Bibliothèque**.


À NOTER

Dans la **Bibliothèque**, vous pouvez reconnaître les clips traités au symbole de forme d'onde qui figure à leur niveau dans la colonne **Statut**.

- Sélectionnez l'intervalle traité dans l'**Éditeur d'échantillons**.

2. Sélectionnez **Audio > Traitement hors ligne direct**.

3. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Activez la fonction **Audition** et modifiez la configuration du traitement.
 - Supprimez le traitement en cliquant sur **Supprimer**  dans le panneau de traitement.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 299

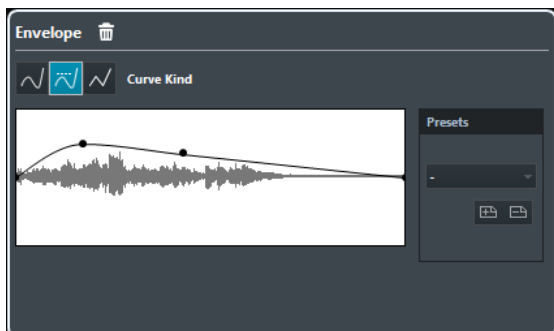
[Colonnes de la fenêtre Bibliothèque](#) à la page 373

Traitements audio intégrés

Cubase offre plusieurs traitements audio intégrés qui peuvent être utilisés pour le **Traitement hors ligne direct**.

Enveloppe

La fonction **Enveloppe** permet d'appliquer une enveloppe de volume au signal audio sélectionné.



Boutons de Type de courbe

Déterminent si l'enveloppe correspondante utilisera une **Interpolation Spline**, une **Interpolation "Spline" atténuée** ou une **Interpolation linéaire**.

Graphique de l'enveloppe

Représente la forme de l'enveloppe. La forme d'onde résultante apparaît en ombré et la forme d'onde actuelle en clair.

- Pour ajouter un point sur la courbe, cliquez sur celle-ci.
- Pour déplacer un point, cliquez dessus et faites-le glisser.
- Pour supprimer un point, cliquez dessus et faites-le glisser en dehors du graphique.

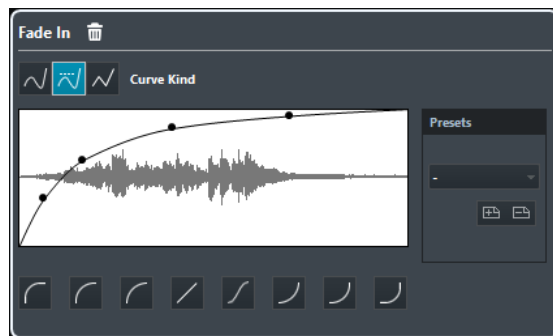
Préréglages

Permet de configurer des préréglages qui pourront être appliqués à d'autres événements ou clips.

- Pour enregistrer un préréglage, cliquez sur **Enregistrer**, saisissez un nom et cliquez sur **OK**.
- Pour appliquer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local.
- Pour supprimer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Supprimer**.

Fondu d'entrée/Fondu de sortie

Les fonctions **Fondu d'entrée** et **Fondu de sortie** vous permettent d'appliquer un fondu au signal audio sélectionné.



Boutons de Type de courbe

Déterminent si l'enveloppe correspondante utilisera une **Interpolation Spline**, une **Interpolation "Spline" atténuée** ou une **Interpolation linéaire**.

Graphique du fondu

Représente la courbe du fondu. La forme d'onde résultante apparaît en ombré et la forme d'onde actuelle en clair.

Pour ajouter des points, cliquez sur la courbe. Pour la modifier, cliquez sur des points et faites-les glisser. Pour supprimer un point de la courbe, faites-le glisser en dehors de l'affichage.

Préréglages

Permet de configurer des préréglages qui pourront être appliqués à d'autres événements ou clips.

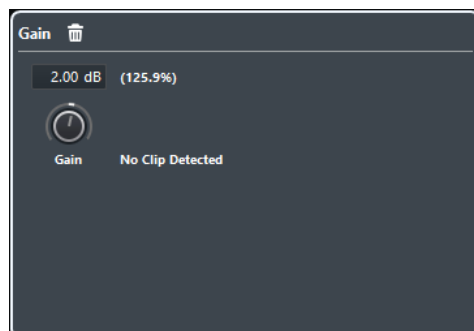
- Pour enregistrer un préréglage, cliquez sur **Enregistrer**, saisissez un nom et cliquez sur **OK**.
- Pour appliquer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local.
- Pour supprimer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Supprimer**.

Boutons des courbes

Ces boutons permettent d'accéder rapidement aux courbes les plus fréquemment utilisées.

Gain

La fonction **Gain** permet de modifier le gain du signal audio sélectionné, c'est-à-dire son niveau.



Gain

Permet de définir une valeur de gain comprise entre -50 et +20 dB.

Alerte d'écrêtage

Ce message apparaît quand vous utilisez l'**Audition** et que le gain est réglé de telle manière que les niveaux audio dépassent 0 dB.

À NOTER

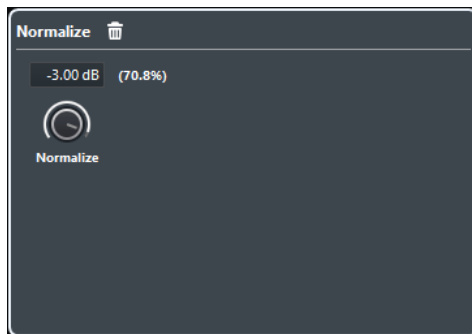
En cas d'écrêtage, baissez la valeur du **Gain** et utilisez le traitement audio **Normaliser**. Vous pourrez ainsi augmenter le niveau du signal audio sans toutefois occasionner d'écrêtage.

LIENS ASSOCIÉS

[Normaliser](#) à la page 305

Normaliser

La fonction **Normaliser** vous permet d'augmenter le niveau du signal audio si celui-ci à été enregistré à un niveau d'entrée trop faible.



Normaliser

Permet de définir un niveau maximum compris entre -50 et 0 dB.

Le niveau maximum du signal audio sélectionné sera soustrait du niveau ainsi défini et le gain sera augmenté ou réduit de la différence de cette soustraction.

Inverser la phase

La fonction **Inverser la phase** vous permet d'inverser la phase du signal audio sélectionné.

Pour les fichiers audio stéréo, un menu local permet de choisir les canaux dont la phase va être inversée : le gauche, le droit ou les deux.

Supprimer la composante continue

La fonction **Supprimer la composante continue** permet de supprimer toute composante continue dans la sélection audio.

Si votre signal audio contient une proportion de courant continu trop importante, il se peut que vous remarquiez une asymétrie du signal par rapport à l'axe zéro horizontal. C'est ce qu'on appelle le décalage en continu.

- Pour déterminer si votre signal audio contient des décalages en continu, sélectionnez-le, puis sélectionnez **Audio > Statistiques**.

IMPORTANT

Le décalage en continu est normalement présent tout au long de l'enregistrement. Il est donc recommandé de toujours appliquer la fonction **Supprimer la composante continue** à l'ensemble des clips audio.

Ce traitement audio n'offre pas de paramètres réglables.

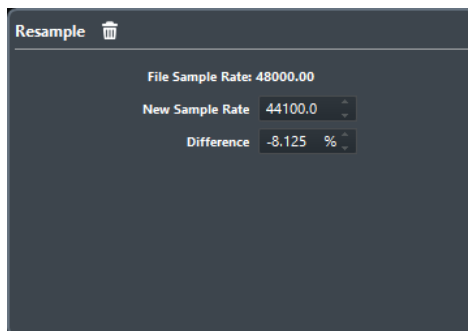
LIENS ASSOCIÉS

[Statistiques](#) à la page 317

Rééchantillonnage

La fonction **Rééchantillonnage** vous permet de modifier la longueur, le tempo et la hauteur d'un événement.

Si vous rééchantillonnez à une fréquence supérieure, l'événement sera allongé, la lecture audio sera ralentie et la hauteur du signal sera inférieure. Si vous rééchantillonnez à une fréquence inférieure, l'événement sera raccourci, la lecture audio sera accélérée et la hauteur du signal sera supérieure.



Fréq. d'échantillon. fichier

Indique la fréquence d'échantillonnage d'origine de l'événement.

Nouvelle fréquence d'échantillonnage

Permet de rééchantillonner l'événement en définissant la fréquence d'échantillonnage souhaitée.

Différence

Permet de rééchantillonner l'événement en définissant la différence entre la fréquence d'échantillonnage d'origine et la nouvelle.

Inversion

La fonction **Inversion** permet d'inverser la sélection audio de sorte qu'elle soit lue à l'envers. Ce traitement audio n'offre pas de paramètres réglables.

Silence

La fonction **Silence** permet de remplacer la sélection par du silence. Ce traitement audio n'offre pas de paramètres réglables.

Permutation stéréo

La fonction **Permutation stéréo** permet de manipuler les canaux gauche et droit des signaux audio stéréo sélectionnés.

Voici les options proposées dans le menu local **Mode** :

Inversion gauche-droite

Permute les canaux gauche et droit.

Gauche vers stéréo

Copie le canal gauche sur le canal droit.

Droite vers stéréo

Copie le canal droit sur le canal gauche.

Fusion

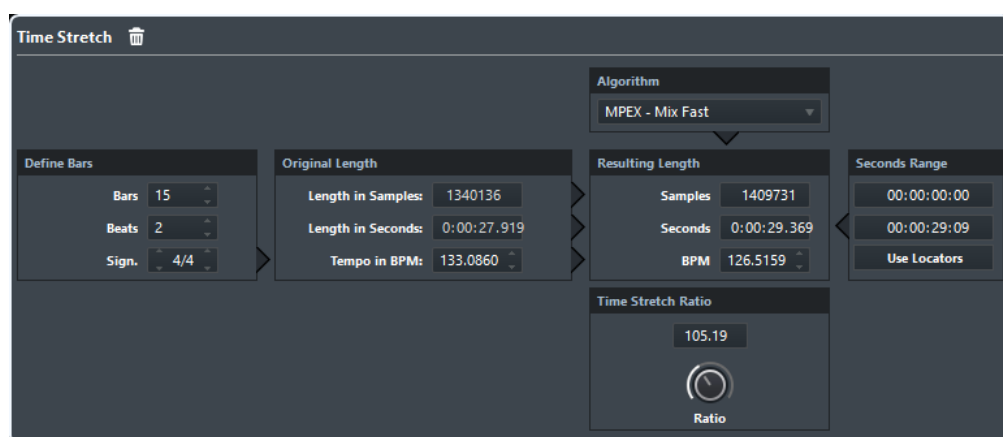
Mélange les deux canaux de chaque côté, ce qui donne un signal mono.

Soustraire

Soustrait l'information du canal gauche du canal droit. Cette fonction est idéale pour le karaoké car elle permet d'éliminer un son centré en mono d'un signal stéréo.

Modification de la durée

La fonction **Modification de la durée** permet de modifier la durée et le tempo du signal audio sélectionné, sans en changer la hauteur.



Régler mesures

Cette section permet de définir la durée du signal audio sélectionné et la mesure.

Mesures

Permet de définir la durée en mesures du signal audio sélectionné.

Temps

Permet de définir la durée du signal audio sélectionné en temps.

Signature

Permet de définir la mesure.

Durée originale

Cette section contient des informations et des paramètres relatifs aux données audio qui ont été sélectionnées pour le traitement.

Durée en échantillons

Durée du signal audio sélectionné exprimée en échantillons.

Durée en secondes

Durée du signal audio sélectionné exprimée en secondes.

Tempo en BPM

Permet de saisir le tempo propre au signal audio en temps par minute. Cette option vous permet d'aligner le tempo du signal audio sur un autre tempo sans avoir à calculer le pourcentage de modification de la durée nécessaire.

Durée résultante

Ces valeurs changent automatiquement quand vous réglez le **Facteur de modification de la durée** pour modifier la durée du signal audio de manière à ce qu'il corresponde à un intervalle temporel ou à un tempo particulier.

Échantillons

Durée résultante en échantillons.

Secondes

Durée résultante en secondes.

BPM

Tempo résultant en temps par minute. Pour qu'une valeur s'affiche, la **Durée originale** doit être définie.

Intervalle (Secondes)

Ces paramètres vous permettent de définir l'intervalle sur lequel la durée sera modifiée.

Début de l'intervalle

Permet de définir la position de départ de l'intervalle.

Fin de l'intervalle

Permet de définir la position de fin de l'intervalle.

Utiliser délimiteurs

Permet d'aligner l'**Intervalle** sur les positions des délimiteurs gauche et droit, respectivement.

Algorithme

Permet de sélectionner un algorithme de modification de la durée.

Facteur de modification de la durée

Permet de définir le pourcentage de modification de la durée par rapport à la durée d'origine. Si vous utilisez les paramètres de la section **Durée résultante** pour saisir la quantité de réduction temporelle, cette valeur est automatiquement modifiée.

LIENS ASSOCIÉS

[Algorithmes de modification de la durée](#) à la page 310

Appliquer des traitements hors ligne direct à l'aide de raccourcis clavier

Vous pouvez appliquer des traitements hors ligne en utilisant des raccourcis clavier.

Quand vous ajoutez des traitements audio à l'aide des raccourcis clavier :

- Ce sont les paramètres configurés à ce moment-là qui s'appliquent.
- La fenêtre **Traitement hors ligne direct** s'ouvre, à condition que le traitement sélectionné comporte des paramètres réglables et que la fenêtre ne soit pas en arrière-plan ou réduite.

LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier du traitement hors ligne direct](#) à la page 309

Raccourcis clavier du traitement hors ligne direct

Quand la section correspondante est active dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, voici les raccourcis clavier qui s'appliquent par défaut :

Option	Raccourci clavier
Ouvrir/Fermer la fenêtre Traitement hors ligne direct	F7
Sélectionner la fenêtre Traitement hors ligne direct en fenêtre active	Tabulation
Parcourir la liste de traitements	Flèche montante/Flèche descendante
Activer/Désactiver l'Audition (l'option [Espace] déclenche la pré-écoute locale doit être activée dans la boîte de dialogue Préférences)	Espace
Annuler	Ctrl/Cmd-Z

Pour assigner des raccourcis clavier à d'autres opérations de **Traitement hors ligne direct** et pour ajouter directement des traitements audio particuliers, servez-vous de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 299

[Transport](#) à la page 703

[Raccourcis clavier](#) à la page 652

Algorithmes de modification de la durée

Dans Cubase, les algorithmes de modification de la durée entrent en jeu dans de nombreuses opérations, telles que le traitement en différé de **Modification de la durée** ou les opérations réalisées dans l'**Éditeur d'échantillons**.

LIENS ASSOCIÉS

[Modification de la durée](#) à la page 307

[Éditeur d'échantillons](#) à la page 319

[Standard](#) à la page 310

[Limitations](#) à la page 311

Standard

L'algorithme **Standard** a été optimisé pour permettre un traitement en temps réel ne demandant qu'un minimum de puissance de processeur.

Voici les préférences disponibles :

Standard – Drums

Recommandé pour les sons percussifs. Ce mode ne modifie pas les caractéristiques temporelles des signaux audio. Si vous l'utilisez sur certains instruments de percussion jouant des notes, vous risquez de constater des effets sonores indésirables. Le cas échéant, essayez plutôt le mode **Mix**.

Standard – Plucked

Recommandé pour les signaux audio comportant des transitoires et possédant un spectre sonore relativement stable, comme les instruments à cordes pincées.

Standard – Pads

Recommandé pour les signaux audio modulés en hauteur avec une rythmique lente et un spectre sonore stable. Les effets indésirables seront limités, mais le signal perdra en précision rythmique.

Standard – Vocals

Recommandé pour les signaux lents qui comportent des transitoires et dont les caractéristiques tonales sont importantes, comme les voix.

Standard – Mix

Recommandé pour les signaux audio modulés en hauteur dont le caractère sonore est moins homogène. Ce mode préserve la rythmique et limite les effets indésirables.

Standard – Custom

Permet de définir manuellement les paramètres de modification de la durée.

Standard – Solo

Recommandé pour les signaux monophoniques, comme les instruments à vent/bois/cuivre ou les voix en solo, les synthés monophoniques ou les instruments à cordes ne jouant pas d'harmonies. Ce mode préserve le timbre du signal audio.

Réglages Warp utilisateur

Quand vous sélectionnez le mode **Standard - Custom**, la boîte de dialogue qui apparaît vous permet de régler manuellement les paramètres qui déterminent la qualité sonore de la modification de durée :

Granulation

Permet de déterminer la taille des grains qui constituent le signal audio scindé par l'algorithme de modification de la durée standard. Les valeurs de granulation faibles donnent de bons résultats sur les données qui comportent de nombreuses transitoires.

Chevauchement

Pourcentage des grains qui se superposent aux autres grains. Utiliser des valeurs élevées pour l'audio ayant un caractère sonore stable.

Variance

Pourcentage de la durée totale des grains qui définit une variation de positionnement afin que la surface de chevauchement sonne de manière régulière. Avec une variance de 0, vous obtenez un son qui ressemble au time-stretch des premiers échantillonneurs, alors que des valeurs plus élevées ont davantage d'incidences au niveau de la rythmique mais engendrent moins d'effets indésirables.

Limitations

La modification de la durée d'un signal audio peut dégrader sa qualité et engendrer des effets indésirables. Le résultat obtenu dépend de la qualité du signal d'origine, des opérations de modification de la durée appliquées et du pré-réglage de l'algorithme audio sélectionné.

En règle générale, moins la hauteur est modifiée, moins le son est dégradé. Cependant, il y a d'autres facteurs à prendre en compte pour l'utilisation des algorithmes de modification de la durée.

À NOTER

À de rares occasions, il peut arriver que les événements audio modifiés soient entrecoupés aux points d'édition. Le cas échéant, vous pouvez essayer de déplacer le point d'édition ou de convertir l'événement audio en fichier avant de procéder à l'édition.

Lecture inversée et scrub

La plupart des algorithmes utilisés pour la modification de la durée ne permettent que la lecture dans le sens normal. La lecture inversée et la lecture scrub des événements audio modifiés risquent d'engendrer des parasites récurrents lors de la lecture.

Facteurs d'étirement

Certains algorithmes limitent le degré de modification de la durée à un certain maximum.

Fonctions audio

Cubase intègre des fonctions spécialement prévues pour l'analyse des signaux audio du projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Détecter les silences](#) à la page 312

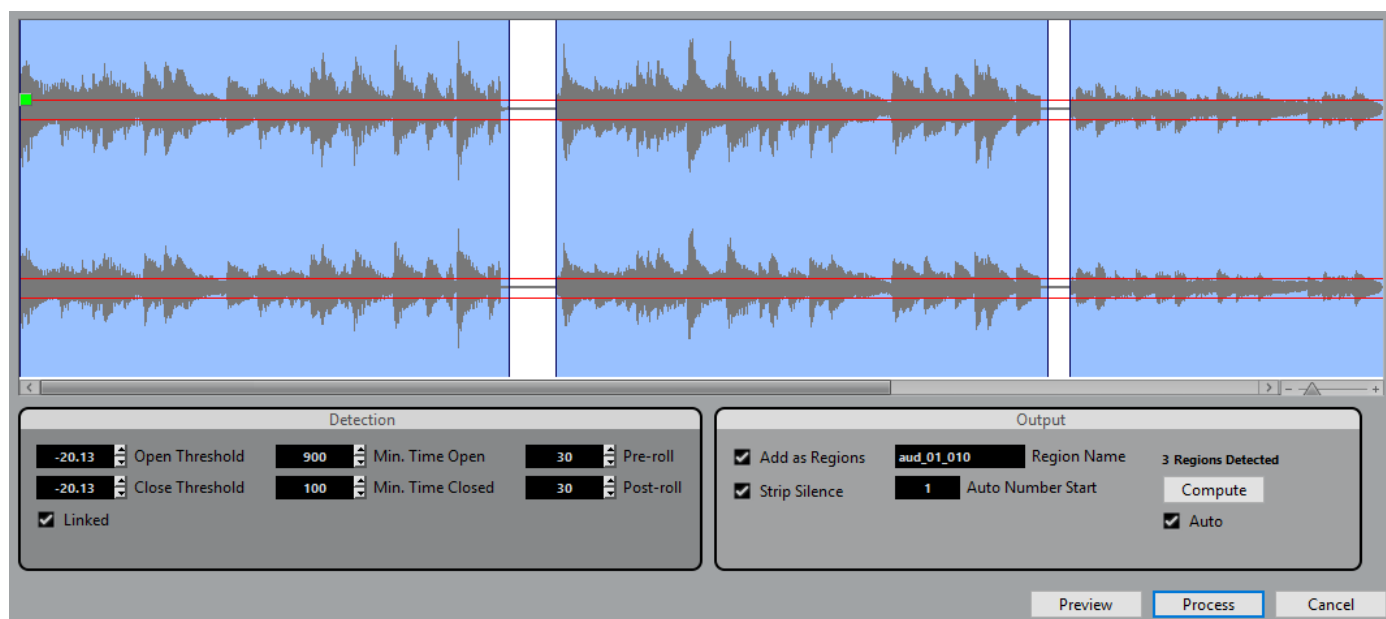
[Analyse de spectre](#) à la page 315

[Statistiques](#) à la page 317

Détecter les silences

La fonction **Détecter les silences** vous permet de détecter les parties silencieuses que contiennent les événements.

Vous pouvez scinder des événements et supprimer les parties silencieuses du projet ou créer des régions qui correspondent aux parties non silencieuses.



- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Détecter les silences**, sélectionnez un ou plusieurs événements audio ou un intervalle dans la fenêtre **Projet** ou dans l'**Éditeur de contenus audio**, puis sélectionnez **Audio > Avancé > Détecter les silences**.

À NOTER

En sélectionnant plusieurs événements, vous pouvez traiter ces événements successivement selon des paramètres différents ou appliquer les mêmes paramètres à tous les événements sélectionnés à la fois.

Voici les options disponibles :

Graphique de la forme d'onde

Permet de faire des zooms avant et arrière sur la forme d'onde en utilisant le curseur de zoom situé sur la droite ou en cliquant dans la forme d'onde et en déplaçant la souris vers le haut ou vers le bas.

Vous pouvez faire défiler la forme d'onde en utilisant la barre de défilement ou la molette de la souris.

Vous pouvez définir les valeurs du **Seuil d'ouverture** et du **Seuil de fermeture** en déplaçant les carrés situés au début et à la fin du fichier audio.

Seuil d'ouverture

Dès que le niveau audio dépasse cette valeur, la fonction s'active, c'est-à-dire que le son passe. Les données audio dont le niveau est inférieur à ce seuil défini sont considérées comme du silence.

Seuil de fermeture

Quand le niveau du signal audio descend sous cette valeur, la fonction se désactive, c'est-à-dire que les sons inférieurs à ce niveau sont considérés comme du silence. Cette valeur ne peut être supérieure à celle du **Seuil d'ouverture**.

Liés

Activez cette option si vous souhaitez que le **Seuil d'ouverture** et le **Seuil de fermeture** utilisent la même valeur.

Temps min. ouvert

Permet de déterminer la durée minimale pendant laquelle la fonction reste active après dépassement de la valeur de **Seuil d'ouverture**.

À NOTER

Si le signal audio contient des sons courts répétitifs et que la fonction crée trop de brèves sections ouvertes, essayez d'augmenter cette valeur.

Temps min. fermé

Permet de déterminer la durée minimale pendant laquelle la fonction reste désactivée une fois que le niveau audio est passé sous la valeur de **Seuil de fermeture**. Définissez une valeur faible afin de faire en sorte de ne pas supprimer de sons.

Pre-roll

Permet de faire en sorte que la fonction s'active légèrement avant que le niveau audio dépasse la valeur de **Seuil d'ouverture**. Ceci évite que l'attaque des sons soit supprimée.

Post-roll

Permet de faire en sorte que la fonction se désactive légèrement après que le niveau audio soit passé sous la valeur de **Seuil de fermeture**. Ceci évite que la résonance naturelle des sons soit supprimée.

Ajouter en régions

Permet de créer des régions à partir des sections non silencieuses et de leur attribuer un nom dans le champ **Nom région**. Chaque nom de région est suivi d'un nombre qui commence à partir de la valeur définie dans le champ **Début de la numérotation auto**.

Supprimer les silences

Permet de découper l'événement au début et à la fin de chaque section non silencieuse et de supprimer les sections silencieuses intermédiaires.

Traiter tous les événements sélectionnés

Permet d'appliquer les mêmes paramètres à tous les événements sélectionnés. Cette option est uniquement disponible quand plus d'un événement est sélectionné.

Calculer

Permet d'analyser l'événement audio et de redéfinir l'affichage de la forme d'onde en indiquant quelles sections sont considérées comme étant silencieuses. Le nombre de régions détectées est indiqué au-dessus du bouton **Calculer**.

Auto

Activez cette option pour analyser l'événement audio et actualiser automatiquement l'affichage chaque fois que vous modifiez les paramètres.

À NOTER

Si vous travaillez sur des fichiers très longs, pensez à désactiver l'option **Auto** car elle risque de ralentir le traitement.

Supprimer les sections silencieuses

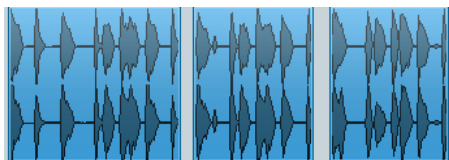
La boîte de dialogue **Détecter les silences** vous permet de détecter et de supprimer les sections silencieuses de votre signal audio.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs événements audio contenant des sections silencieuses dans la fenêtre **Projet**.
 2. Sélectionnez **Audio > Avancé > Détecter les silences**.
 3. Dans la boîte de dialogue **Détecter les silences**, configurez les paramètres à votre convenance.
 4. Cliquez sur **Calculer** pour analyser le signal audio.
Le signal audio est alors analysé et l'affichage de la forme d'onde est redéfini de manière à faire apparaître les sections considérées comme silencieuses d'après les paramètres que vous avez configurés. Le nombre de régions détectées est indiqué.
 5. Facultatif : Cliquez sur **Pré-écoute** pour écouter le résultat.
L'événement est lu et les sections sont réduites au silence conformément aux paramètres configurés.
 6. Facultatif : Dans la section **Détection**, reconfigurez les paramètres jusqu'à obtenir un résultat satisfaisant.
 7. Facultatif : Dans la section **Sortie**, activez l'option **Ajouter en régions**.
 8. Dans la section **Sortie**, activez l'option **Supprimer les silences**.
 9. Cliquez sur **Traitement**.
-

RÉSULTAT

L'événement est scindé et les sections silencieuses sont supprimées.



À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si vous avez sélectionné plus d'un événement sans avoir activé l'option **Traiter tous les événements sélectionnés**, la boîte de dialogue **Détecter les silences** se rouvre après le

traitement et vous pouvez alors y configurer les paramètres de façon différente pour le prochain événement.

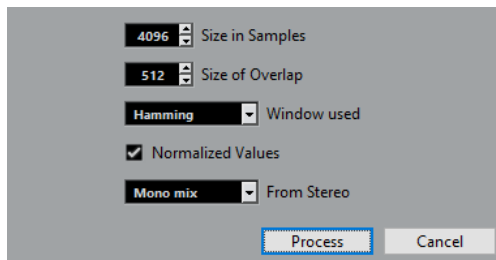
Analyse de spectre

La fonction d'**Analyse de spectre** analyse le signal audio sélectionné, puis calcule le spectre moyen qu'elle affiche sous forme de graphique bidimensionnel dont l'abscisse correspond à la plage de fréquences et l'ordonnée au niveau de distribution.

- Pour ouvrir l'**Analyse de spectre**, sélectionnez **Audio > Analyse de spectre**.

Paramètres de l'Analyse de spectre

La fonction d'**Analyse de spectre** offre les paramètres suivants :



Taille en échantillons

Permet de définir la taille des blocs d'analyse du signal audio. Plus cette valeur est élevée, plus la résolution fréquentielle du spectre calculé est élevée.

Taille du recouvrement

Permet de configurer le recouvrement entre les blocs d'analyse.

Fenêtre utilisée

Permet de sélectionner le type de fenêtre à utiliser pour la transformation de Fourier rapide, c'est-à-dire la méthode mathématique utilisée pour calculer le spectre.

Valeurs normalisées

Activez cette option pour répartir les valeurs de niveaux obtenues de sorte que le niveau de plus élevé corresponde à la valeur 1. Ce niveau correspond à 0 dB.

De la stéréo

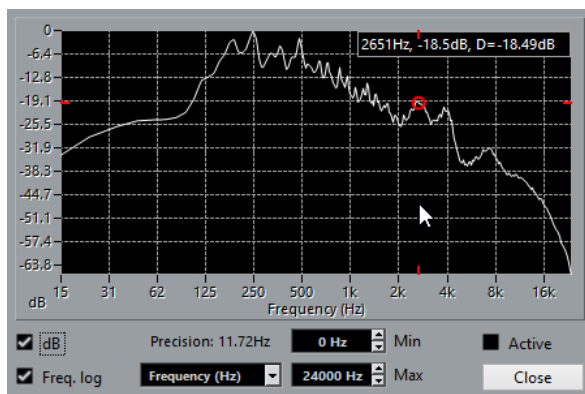
Permet de choisir les canaux à analyser.

Calculer

Permet de lancer l'analyse du spectre et d'afficher sa représentation graphique.

Graphique du spectre

Le **Graphique du spectre** offre les paramètres suivants :



Graphique des fréquences

Permet de comparer les niveaux des fréquences. Survolez l'une des fréquences avec le pointeur, faites un clic droit et survolez la seconde fréquence avec le pointeur. La différence de niveaux entre les positions est indiquée dans le coin supérieur droit, à droite de la lettre **D**.

À NOTER

Pour les signaux audio stéréo, les valeurs indiquées dans le coin supérieur droit correspondent au canal gauche. Pour afficher les valeurs du canal droit, maintenez enfoncée la touche **Maj**.

dB

Activez cette option pour afficher les valeurs en dB sur l'axe vertical. Désactivez-la pour afficher des valeurs comprises entre 0 et 1.

Fréq. log

Activez cette option pour afficher les fréquences sur l'axe horizontal selon une échelle logarithmique. Désactivez-la pour afficher un axe de fréquence linéaire.

Précision

Ce nombre indique la résolution fréquentielle de la représentation. Cette valeur est déterminée d'après le paramètre **Taille en échantillons** de la fonction d'analyse de spectre.

Fréquence (Hz)/Note (C)

Permet de choisir si les fréquences doivent être affichées en Hertz ou sous forme de noms de notes.

Min.

Permet de définir la plus basse fréquence à afficher sur le graphique.

Max.

Permet de définir la plus haute fréquence à afficher sur le graphique.

Actif

Activer cette option pour ouvrir la boîte de dialogue **Analyse de spectre** suivante dans la même fenêtre. Désactivez-la pour afficher la boîte de dialogue suivante dans une fenêtre distincte.

Analyser le spectre audio

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un événement audio, un clip ou un intervalle.

2. Sélectionnez **Audio > Analyse de spectre**.
3. Configurez les paramètres ou utilisez les valeurs par défaut.
Les valeurs par défaut donnent de bons résultats dans la plupart des cas.
4. Cliquez sur **Traitement**.

RÉSULTAT

Le spectre est alors calculé puis affiché sous forme de représentation graphique.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Configurez les paramètres du graphique du spectre et survolez-le avec le pointeur de la souris pour afficher dans le coin supérieur droit la fréquence/note et le niveau qui correspondent à la position du pointeur.

Statistiques

La fonction **Statistiques** permet d'analyser les événements audio, les clips ou les intervalles sélectionnés.

Channel	Left	Right
Min. Sample Value	-3.45 dB	-2.42 dB
Max. Sample Value	-3.83 dB	-2.21 dB
Peak Amplitude	-3.45 dB	-2.21 dB
True Peak	-3.45 dB	-2.20 dB
DC Offset	0.00 %	0.00 %
	-∞ dB	-∞ dB
Bit Depth	16 bit	16 bit
Estimated Pitch	374.2Hz/F#3	304.1Hz/D#3
Sample Rate	44.100 kHz	
Average RMS (AES-17)	-71.43 dB	-66.47 dB
Max. RMS	-9.92 dB	-8.30 dB
Max. RMS All Channels	-8.30 dB	

Copy to Clipboard Close

La fenêtre **Statistiques** indique les informations suivantes :

Voie

Indique le nom de la voie analysée.

Valeur d'échantillon min.

Indique la valeur d'échantillon la plus faible en dB.

Valeur d'échantillon max.

Indique la valeur d'échantillon la plus élevée en dB.

Amplitude de crête

Indique l'amplitude la plus importante en dB.

True Peak

Indique le niveau maximum absolu de la forme d'onde du signal audio dans le domaine du temps continu.

Composante continue

Indique le niveau de décalage en continu en pourcentage et en dB.

Résolution en bits

Indique la résolution en bits actuelle calculée.

Hauteur de note estimée

Indique la hauteur estimée.

Fréquence d'échantillonnage

Indique la fréquence d'échantillonnage.

Valeur RMS moyenne (AES-17)

Indique la Loudness moyenne conformément à la norme AES-17.

RMS max.

Indique la valeur RMS maximale.

RMS max. toutes voies

Indique la valeur RMS la plus élevée sur toutes les voies.

LIENS ASSOCIÉS

[Supprimer la composante continue](#) à la page 305

Éditeur d'échantillons

L'**Éditeur d'échantillons** offre un aperçu de l'événement audio sélectionné. Il vous permet de visualiser les données audio et de les éditer par couper-coller, de les supprimer, de les traiter et d'en dessiner de nouvelles. Ces éditions sont non destructives et vous pouvez les annuler à tout moment.

Vous pouvez ouvrir l'**Éditeur d'échantillons** dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. Il est ainsi possible d'accéder aux fonctions de l'**Éditeur d'échantillons** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

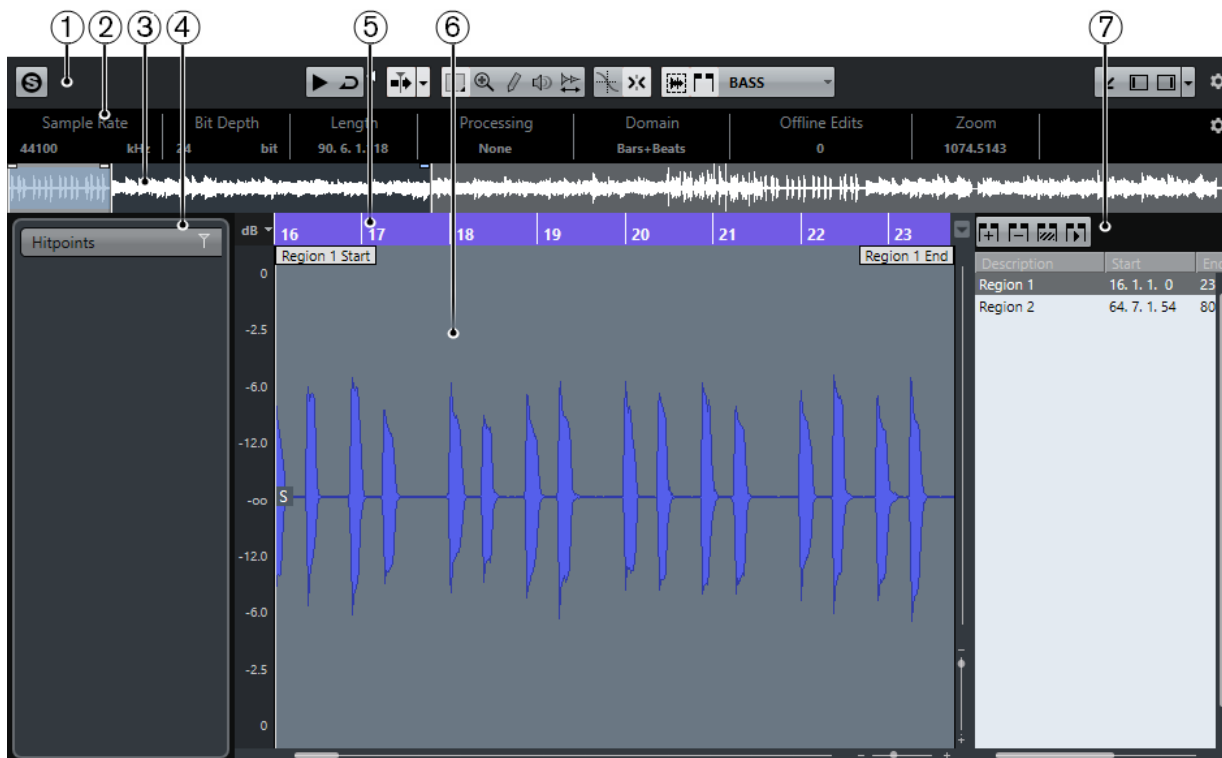
Pour ouvrir un événement audio dans l'**Éditeur d'échantillons**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Double-cliquez sur un événement dans la fenêtre **Projet**.
- Sélectionnez un événement dans la fenêtre **Projet** et appuyez sur **Entrée** ou sur **Ctrl/Cmd-E**.
- Sélectionnez un événement dans la fenêtre **Projet** et sélectionnez **Audio > Ouvrir l'Éditeur d'échantillons**.
- Dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, à la catégorie **Éditeurs**, assignez un raccourci clavier à la fonction **Ouvrir l'Éditeur d'échantillons**. Sélectionnez un événement dans la fenêtre **Projet** et servez-vous du raccourci clavier.

À NOTER

Quand vous sélectionnez **Audio > Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Au choix, configurez les paramètres de manière à ce que l'**Éditeur d'échantillons** s'ouvre dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

La fenêtre **Éditeur d'échantillons** :



L'Éditeur d'échantillons dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :



L'Éditeur d'échantillons se divise en plusieurs sections :

- 1 **Barre d'outils**
Contient des outils qui permettent de sélectionner, de manipuler et de lire le signal audio.
- 2 **Ligne d'infos**

Indique des informations sur le signal audio.

3 Barre d'aperçu

Montre le clip audio dans son entier et vous indique à quelle partie de celui-ci correspond le graphique de la forme d'onde.

4 Inspecteur

Contient des outils et fonctions d'édition audio.

À NOTER

L'**Inspecteur de l'éditeur** dans la zone inférieure, est affiché dans la zone gauche de la fenêtre **Projet**.

5 Règle

Montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet.

6 Graphique de la forme d'onde

Montre l'image de la forme d'onde du clip audio édité.

7 Régions

Permet de créer et d'éditer des régions.

À NOTER

Pour activer/désactiver la ligne d'infos, la barre d'aperçu et les régions, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils et activez/désactivez les options correspondantes.

LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure](#) à la page 48

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 41

[Barre d'outils](#) à la page 321

[Ligne d'infos](#) à la page 325

[Barre d'aperçu](#) à la page 325

[Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons](#) à la page 326

[Règle](#) à la page 327

[Affichage de forme d'onde](#) à la page 327

[Liste de régions](#) à la page 331

Barre d'outils

La barre d'outils contient des outils qui permettent de sélectionner, d'éditer et de lire les signaux audio.

- Pour afficher ou masquer des éléments de la barre d'outils, faites un clic droit sur la barre d'outils et activez ou désactivez les éléments souhaités.

Voici les options disponibles :

Boutons statiques

Éditeur en mode Solo



Permet d'écouter en solo le signal audio sélectionné pendant la lecture.

Diviseur gauche

Diviseur gauche



Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur restent affichés en permanence.

Options d'affichage

Afficher l'événement audio



Permet d'afficher en surbrillance la section qui correspond à l'événement édité dans le graphique de la forme d'onde et dans la barre d'aperçu.

À NOTER

Ce bouton n'est pas disponible si vous avez ouvert l'événement audio à partir de la **Bibliothèque**. Vous pouvez modifier le début et la fin de l'événement dans le clip en faisant glisser les poignées d'événements dans l'affichage de la forme d'onde.

Afficher les régions



Permet d'ouvrir la section d'affichage et d'édition des régions.

Défilement automatique

Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture. Le menu local **Changer de paramètres de défilement automatique** vous permet d'activer le **Défilement de page** ou le **Curseur stationnaire**, ainsi que la fonction **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

Prévisualisation

Audition



Permet de lire le signal audio édité. Quand l'option **Audition de la boucle** est activée, le signal audio est lu en boucle jusqu'à ce que vous désactiviez l'icône **Audition**. Le curseur **Volume de l'audition** permet de régler le volume.

Boutons des outils

Sélectionner un intervalle



Permet de sélectionner des intervalles.

Zoom



Permet de faire un zoom avant sur le graphique de la forme d'onde. Pour faire un zoom arrière, maintenez enfoncée la touche **Alt** pendant que vous cliquez.

Crayon



Permet d'éditer un signal audio.

Lecture



Permet de lire le clip à partir de la position où vous cliquez et jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

Scrub



Permet de localiser des positions.

Calage

Caler sur un passage à zéro



Permet de restreindre les éditions aux passages à zéro, c'est-à-dire aux positions auxquelles l'amplitude est à zéro.

Calage



Permet de restreindre les déplacements et positionnements horizontaux à certaines positions.

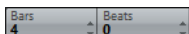
Information Musicale

Mode Musical



Permet de caler des clips audio sur le tempo du projet grâce à la fonction de modification de la durée en temps réel.

Information Musicale



Indique la longueur estimée du fichier audio, son tempo estimé, sa mesure et l'algorithme Warp utilisé. Ces valeurs sont importantes pour l'utilisation du **mode Musical**.

Diviseur droit

Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils qui sont placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

Commandes de zone de fenêtre

Ouvrir dans une fenêtre séparée



Ce bouton se trouve dans l'éditeur de zone inférieur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans une fenêtre séparée.

Ouvrir dans la zone inférieure



Ce bouton se trouve dans la fenêtre de l'éditeur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

Spécifier configuration de fenêtre



Permet d'activer/désactiver la ligne d'infos, la barre d'aperçu et les régions.

Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

LIENS ASSOCIÉS

[Défilement automatique](#) à la page 166

[Suspendre défilement automatique lors de l'édition](#) à la page 167

Localiser des positions avec l'outil Scrub

L'outil Scrub vous permet de localiser des positions dans le signal audio.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, activez l'outil **Scrub**.
 2. Cliquez dans l'affichage de forme d'onde et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Le curseur de projet se place sur la position où vous avez cliqué.
 3. Faites glisser vers la gauche ou la droite.
-

RÉSULTAT

Le signal audio est lu et vous pouvez entendre à quelle position le curseur est situé.

À NOTER

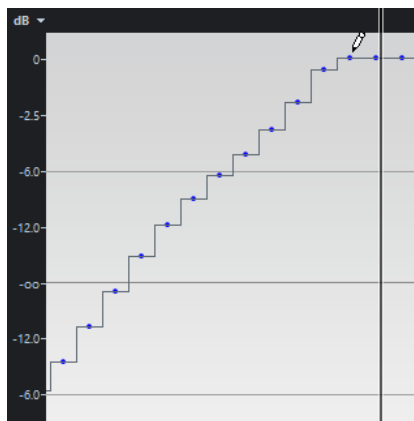
Vous pouvez adapter la vitesse et la hauteur de lecture en faisant glisser le pointeur plus ou moins vite.

Éditer des échantillons audio avec l'outil Crayon

Vous pouvez éditer l'échantillon d'un clip audio avec l'outil **Crayon**. Ceci peut servir à supprimer manuellement des clics audio, par exemple.

PROCÉDER AINSI

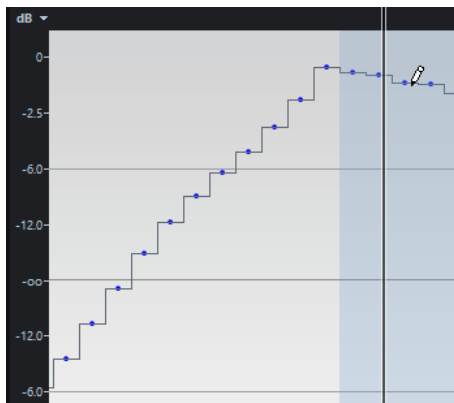
1. Sur la forme d'onde du signal audio, localisez la position que vous souhaitez éditer dans l'échantillon et faites un zoom avant au degré maximum.
2. Sélectionnez l'outil **Crayon**.



3. Cliquez au début de la section que vous souhaitez corriger et dessinez la nouvelle courbe.

RÉSULTAT

Un intervalle de sélection couvre automatiquement la section éditée.



Ligne d'infos

La ligne d'infos vous fournit des informations sur le clip audio, notamment son format audio et son intervalle de sélection.

Sample Rate	Bit Depth	Length	Processing
44100 kHz	24 bit	90. 6. 1.118	None
Domain	Offline Edits	Zoom	Selection
Bars+Beats	0	1074.5143	7. 1. 3. 34 [16. 1. 1. 0 - 23. 2. 4. 34]

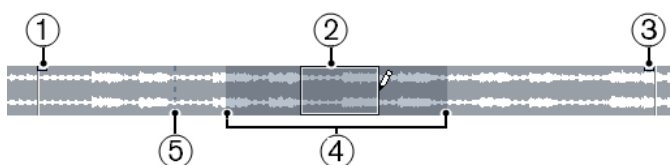
- Pour afficher ou masquer la ligne d'infos, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez l'option **Ligne d'infos**.
Les statuts activé/désactivé de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur d'échantillons** et dans l'éditeur de zone inférieur sont indépendants.

À NOTER

Au départ, les valeurs de durée et de position sont affichées dans le format choisi dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

Barre d'aperçu

La barre d'aperçu affiche le clip dans son entier et vous indique à quelle partie de celui-ci correspond le graphique de la forme d'onde.



- Pour afficher ou masquer la barre d'aperçu, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez l'option **Barre d'aperçu**.
Les statuts activé/désactivé de la barre d'aperçu dans la fenêtre **Éditeur d'échantillons** et dans l'éditeur de zone inférieur sont indépendants.

1 Début de l'événement

Montre le début de l'événement audio à condition que l'option **Afficher l'événement audio** ait été activée dans la barre d'outils.

2 Sélection

Indique quelle section est sélectionnée dans le graphique de la forme d'onde.

3 Fin de l'événement

Montre la fin de l'événement audio à condition que l'option **Afficher l'événement audio** ait été activée dans la barre d'outils.

4 Graphique de la forme d'onde

Montre quelle section du signal audio est affichée dans le graphique de la forme d'onde.

- Vous pouvez choisir la section du signal audio à afficher en cliquant dans la moitié inférieure de cet affichage et en faisant glisser le pointeur vers la gauche ou la droite.
- Vous pouvez zoomer en avant ou en arrière dans le sens horizontal en faisant glisser la bordure gauche ou droite de cet affichage.
- Vous pouvez afficher une autre section du signal audio en cliquant dans la moitié supérieure de cet affichage et en délimitant un rectangle.

5 Point de synchronisation

Montre le début de l'événement audio à condition que l'option **Afficher l'événement audio** ait été activée dans la barre d'outils.

Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons

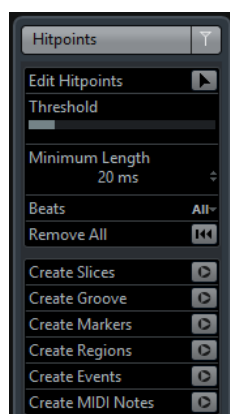
L'**Inspecteur** contient des commandes et des paramètres qui vous permettent d'éditer l'événement audio ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons**.

- Dans la fenêtre de l'**Éditeur d'échantillons**, vous pouvez afficher ou masquer l'**Inspecteur** en cliquant sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis en activant ou désactivant l'**Inspecteur**.

À NOTER

Dans l'éditeur de zone inférieur, l'**Inspecteur** est toujours affiché dans la zone gauche de la fenêtre **Projet**.

- Pour ouvrir ou fermer les différentes sections de l'**Inspecteur**, cliquez sur leurs noms.



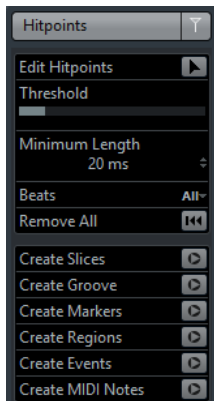
LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur à la page 41](#)

Repères

La section **Repères** vous permet d'éditer les repères pour créer des tranches sur votre signal audio. Vous pouvez ensuite créer des tables de quantification groove, des marqueurs, des régions et des événements à partir de repères.

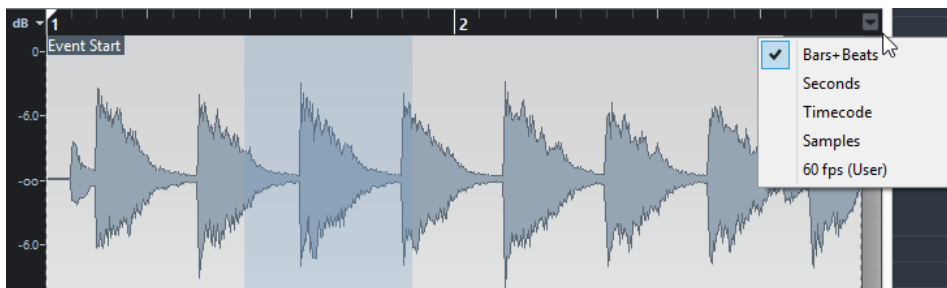
- Pour ouvrir la section **Repères**, cliquez sur l'onglet correspondant dans l'**Inspecteur**.



Règle

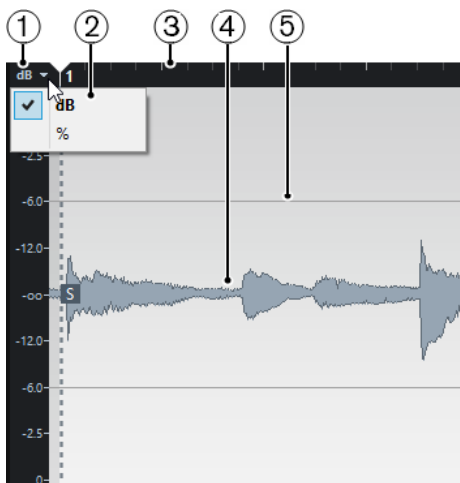
La règle montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet, ainsi que la grille de tempo du projet.

Elle est située au-dessus du graphique de la forme d'onde. Elle reste visible en permanence.



Affichage de forme d'onde

Le graphique de la forme d'onde montre l'image de la forme d'onde du clip audio édité.



- 1 Échelle de niveau**
Indique l'amplitude du signal audio.
- 2 Options de l'échelle de niveau**
Permet d'afficher le niveau soit en pourcentage, soit en dB.
- 3 Règle**
Montre la grille de tempo du projet.
- 4 Forme d'onde audio**
Montre l'image de la forme d'onde du signal audio sélectionné.
- 5 Axe de mi-niveau**
Pour afficher l'axe de mi-niveau, ouvrez le menu contextuel de la forme d'onde audio et sélectionnez **Afficher axes des demi-niveaux**.

À NOTER

Vous pouvez configurer un style d'image d'onde dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Audio**).

Zoomer dans la forme d'onde

Vous pouvez zoomer sur la forme d'onde en utilisant les techniques habituelles.

Ce qui suit s'applique :

- Le curseur de zoom vertical modifie l'échelle verticale par rapport à la hauteur de l'**Éditeur d'échantillons**.
- Le zoom vertical est également affecté quand l'option **Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement** est désactivée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Outils**) et que vous délimitez un rectangle avec l'outil **Zoom**.
- La configuration actuelle de zoom est indiquée dans la ligne d'infos en échantillons par pixel.

À NOTER

Vous pouvez faire un zoom avant horizontal jusqu'à une échelle inférieure à un échantillon par pixel. Ceci peut s'avérer nécessaire pour dessiner à l'aide de l'outil **Crayon**.

- Quand vous faites un zoom avant jusqu'à un échantillon par pixel ou moins, l'aspect des échantillons dépend de l'option **Interpoler les formes d'onde audio** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Audio**).

Sous-menu Zoom

Le sous-menu **Zoom** du menu **Édition** contient des options qui permettent de zoomer sur l'**Éditeur d'échantillons**.

- Pour ouvrir le sous-menu **Zoom**, sélectionnez **Édition > Zoom**.

Voici les options disponibles :

Zoom avant

Zoom avant d'un cran, centré sur la position du Curseur.

Zoom arrière

Zoom arrière d'un cran, centré sur la position du Curseur.

Zoom arrière complet

Zoom arrière permettant d'afficher tout le clip sur le graphique de la forme d'onde.

Zoomer sur la sélection

Zoom avant horizontal et vertical permettant d'afficher toute la sélection sur le graphique de la forme d'onde.

Zoomer sur la sélection (Horiz.)

Zoom avant horizontal permettant d'afficher toute la sélection sur le graphique de la forme d'onde.

Zoom sur l'Événement

Zooms avant permettant d'afficher la section du clip qui correspond à l'événement audio édité sur le graphique de la forme d'onde. Cette option n'est pas disponible si vous avez ouvert l'**Éditeur d'échantillons** à partir de la **Bibliothèque**.

Zoom avant vertical

Zoom avant vertical d'un cran.

Zoom arrière vertical

Zoom arrière vertical d'un cran.

Annuler/Rétablir zoom

Permet d'annuler/rétablir la dernière opération de zoom.

Édition d'intervalles

L'**Éditeur d'échantillons** vous permet d'éditer des intervalles de sélection. Vous pouvez ainsi éditer ou traiter rapidement une section particulière de la forme d'onde du signal audio ou créer un événement ou un clip.

Il n'est possible de sélectionner qu'un seul intervalle à la fois. La sélection est indiquée dans le champ **Sélection** de la **Ligne d'infos**.

LIENS ASSOCIÉS

[Copies partagées](#) à la page 147

Sélectionner un intervalle

CONDITION PRÉALABLE

L'option **Caler sur un passage à zéro** est activée dans la barre d'outils. Cette option permet de faire en sorte que le début et la fin de la sélection soient toujours situés sur des passages à zéro.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, activez l'outil **Sélectionner un intervalle**.
2. Cliquez sur la position où vous souhaitez faire commencer l'intervalle dans le graphique de la forme d'onde, puis faites glisser le pointeur jusqu'à la position où vous souhaitez que l'intervalle se termine.
3. Facultatif : Redimensionnez l'intervalle de sélection en procédant de l'une des manières suivantes :
 - Faites glisser la bordure gauche ou droite de la sélection sur une nouvelle position.
 - Maintenez enfoncée la touche **Maj** et cliquez sur la nouvelle position.

RÉSULTAT

L'intervalle sélectionné apparaît en surbrillance dans le graphique de la forme d'onde.

À NOTER

Vous pouvez également utiliser les fonctions du menu **Sélectionner** pour sélectionner des intervalles.

LIENS ASSOCIÉS

[Menu Sélectionner](#) à la page 330

Menu Sélectionner

Menu Sélectionner du menu Édition

Voici les fonctions qui sont disponibles quand vous sélectionnez **Édition > Sélectionner** :

Tout

Sélectionne le clip entier.

Néant

Permet de tout désélectionner.

Le contenu de la boucle

Permet de sélectionner le signal audio situé entre les délimiteurs gauche et droit.

Du Début jusqu'au Curseur

Permet de sélectionner le signal audio situé entre le début du clip et le curseur de projet.

Du Curseur jusqu'à la Fin

Permet de sélectionner le signal audio situé entre le curseur de projet et la fin du clip. Cette option est disponible quand le curseur de projet est placé entre les limites du clip.

Du bord gauche de la sélection jusqu'au curseur

Permet de placer le bord gauche de l'intervalle de sélection sur la position du curseur de projet. Cette option est disponible quand le curseur de projet est placé entre les limites du clip.

Du bord droit de la sélection jusqu'au curseur

Permet de placer le bord droit de l'intervalle de sélection sur le curseur de projet ou sur la fin du clip si le curseur de projet se trouve à la droite du clip.

Créer des événements à partir d'intervalles de sélection

Vous pouvez créer un événement qui ne contient que l'intervalle sélectionné.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un intervalle.
 2. Faites glisser l'intervalle de sélection sur une piste Audio de la fenêtre **Projet**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner un intervalle](#) à la page 329

Créer des clips à partir d'intervalles de sélection

Vous pouvez créer un clip qui ne contient que l'intervalle sélectionné.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un intervalle.
2. Faites un clic droit sur l'intervalle sélectionné et sélectionnez **Audio > Convertir la sélection en fichier**.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez sur **Remplacer** si vous souhaitez remplacer le clip d'origine.
 - Cliquez sur **Non** si vous souhaitez conserver le clip d'origine.

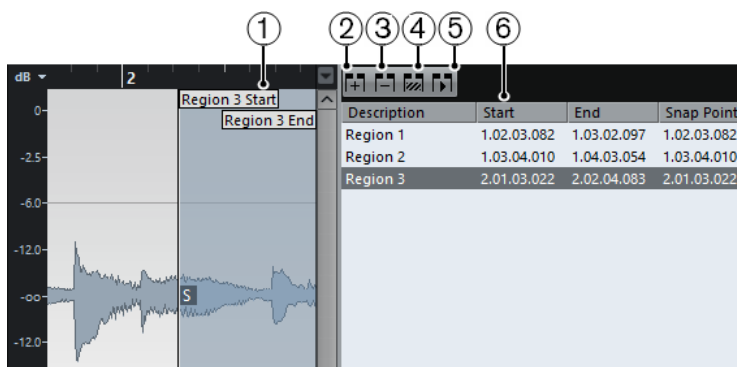
RÉSULTAT

Une nouvelle fenêtre **Éditeur d'échantillons** contenant le nouveau clip apparaît. Ce clip est référencé sur le même fichier audio que le clip d'origine, mais il contient uniquement le signal audio correspondant à l'intervalle de sélection.

Liste de régions

Les régions sont des sections d'un clip audio qui vous permettent de marquer les sections importantes du signal audio. Vous pouvez créer et éditer des régions du clip audio sélectionné dans la zone des régions.

- Pour afficher ou masquer les **Régions**, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez l'option **Régions**.



Voici les commandes disponibles :

- 1 **Début de la région/Fin de la région**
Montre le début et la fin de la région sur la forme d'onde du signal audio.
- 2 **Ajouter la région**
Permet de créer une région à partir de l'intervalle sélectionné.
- 3 **Supprimer la région**
Permet de supprimer la région sélectionnée.
- 4 **Sélectionner la région**
Quand vous sélectionnez une région dans la liste et cliquez sur ce bouton situé au-dessus de la liste, la section correspondante du clip audio est sélectionnée (comme si vous l'aviez sélectionnée avec l'outil de **Sélectionner un intervalle**) et zoomée. C'est très pratique si vous voulez appliquer un traitement uniquement à une région, etc.
- 5 **Relire région**
Permet de lire la région sélectionnée.

6 Liste de régions

Permet de sélectionner et d'afficher les régions dans le graphique de la forme d'onde.

Créer des régions

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez cliqué sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils et activé l'option **Régions**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de l'**Éditeur d'échantillons**, activez l'outil **Sélectionner un intervalle** et sélectionnez l'intervalle que vous souhaitez convertir en région dans le graphique de la forme d'onde.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Au-dessus de la liste de régions, cliquez sur **Ajouter la région**.
 - Sélectionnez **Audio > Avancé > Événement ou sélection comme région**.Une région correspondant à l'intervalle sélectionné est créée.
 3. Facultatif : Double-cliquez sur le nom de la région dans la liste et saisissez un nouveau nom.
-

RÉSULTAT

La région est ajoutée à la liste des régions.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Cliquez sur la région dans la liste des régions pour l'afficher instantanément dans l'**Éditeur d'échantillons**.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des régions](#) à la page 341

Créer des régions à partir des repères

Vous pouvez créer des régions à partir de repères. Ceci vous permet d'isoler des sons en particulier.

CONDITION PRÉALABLE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez créer des régions est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Repères**, cliquez sur **Créer régions**.
-

RÉSULTAT

Des régions sont créées entre deux positions de repères et affichées dans l'**Éditeur d'échantillons**.

Modifier les positions de début et de fin des régions

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez cliqué sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils et activé l'option **Régions**. Vous avez créé des régions.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Faites glisser la poignée de **Début de la région** ou de **Fin de la région** sur le graphique de la forme d'onde.
 - Double-cliquez sur le champ **Début** ou **Fin** dans la liste des régions et saisissez une nouvelle valeur.

À NOTER

Les positions sont indiquées dans le format d'affichage configuré pour la règle et la ligne d'infos, mais elles sont données par rapport au point de départ du clip audio.

Supprimer des régions

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez cliqué sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils et activé l'option **Régions**. Vous avez créé des régions.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des régions, sélectionnez celle que vous souhaitez supprimer.
 2. Au-dessus de la liste des régions, cliquez sur **Supprimer la région**.
-

RÉSULTAT

La région est supprimée de la liste des régions.

Créer des événements audio à partir de régions

Vous pouvez créer des événements audio à partir de régions par glisser-déplacer.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez cliqué sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils et activé l'option **Régions**. Vous avez créé des régions.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la région dans la liste de régions.
 2. Faites glisser la région à l'emplacement souhaité dans la fenêtre **Projet**.
-

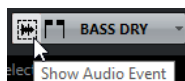
RÉSULTAT

Un événement est créé à partir de la région.

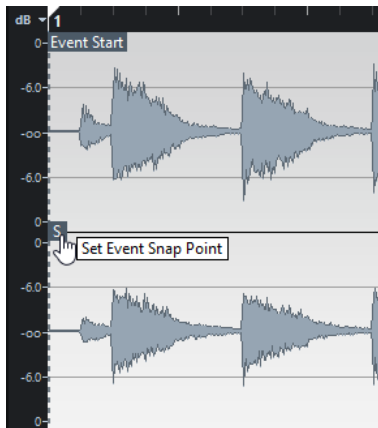
Point de synchronisation

Le point de synchronisation est un marqueur situé sur un événement audio. Il peut servir de position de référence.

- Pour afficher le point de synchronisation, activez **Afficher l'événement audio** dans la barre d'outils.



Le point de synchronisation est alors placé au début de l'événement audio. Vous pouvez néanmoins le placer sur une autre position du signal.



Le point de synchronisation est utilisé quand le **Calage** est activé dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et que vous insérez un clip à partir de l'**Éditeur d'échantillons** dans l'affichage d'événements. Il est également utilisé quand vous déplacez ou copiez des événements dans l'affichage d'événements.

Dans l'**Éditeur d'échantillons**, vous pouvez éditer les points de synchronisation suivants :

- Point de synchronisation d'événement
Il apparaît dans l'**Éditeur d'échantillons** quand vous ouvrez un clip à partir de la fenêtre **Projet**.
- Point de synchronisation de clip
Il apparaît dans l'**Éditeur d'échantillons** quand vous ouvrez un clip à partir de la **Bibliothèque**.

À NOTER

Le point de synchronisation du clip est utilisé comme modèle pour le point de synchronisation des événements. Toutefois, c'est le point de synchronisation des événements qui est pris en compte lors du calage.

Modifier le point de synchronisation

CONDITION PRÉALABLE

L'événement audio est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et l'option **Afficher l'événement audio** est activée dans la barre d'outils.

PROCÉDER AINSI

1. Facultatif : Dans la barre d'outil de l'**Éditeur d'échantillons**, sélectionnez l'outil **Scrub**. Vous pourrez ainsi écouter le signal audio pendant que vous définissez le point de synchronisation.
 2. Survolez le point de synchronisation avec le pointeur de la souris, puis faites-le glisser à l'endroit souhaité sur l'événement audio.
Le pointeur de la souris prend la forme d'une main et une infobulle vous indique que vous pouvez définir le point de synchronisation.
-

RÉSULTAT

Le point de synchronisation de l'événement est placé à la position où vous l'avez fait glisser.



À NOTER

Vous pouvez également modifier le point de synchronisation en plaçant le curseur de projet à l'endroit souhaité, puis en sélectionnant **Audio > Point de synchronisation au curseur**.

Repères

Les repères marquent les positions rythmiques importantes dans les fichiers audio. Cubase peut détecter ces positions et créer automatiquement des repères en analysant les attaques des transitoires et les évolutions mélodiques des signaux audio.

À NOTER

Toutes les opérations de repères peuvent être réalisées dans la fenêtre **Éditeur d'échantillons** et dans l'éditeur de zone inférieure.

Quand vous ajoutez un fichier audio à votre projet en l'enregistrant ou en l'important, Cubase y détecte automatiquement des repères. Dans la fenêtre **Projet**, les repères sont visibles sur l'événement sélectionné, à condition que le facteur de zoom soit suffisamment élevé.

Les fonctions relatives aux repères sont disponibles dans la section **Repères** de l'**Éditeur d'échantillons**.

Voici ce à quoi peuvent vous servir les repères :

- Créer des tranches sur le signal audio
Les tranches vous permettent de modifier le tempo et la rythmique du signal audio sans incidences sur sa hauteur et sa qualité, ou encore, de remplacer ou extraire des sons individuels à partir de boucles.
- Quantifier un signal audio
- Créer des marqueurs à partir d'un signal audio
- Créer des régions à partir d'un signal audio
- Créer des événements à partir d'un signal audio
- Créer des notes MIDI à partir d'un signal audio

À NOTER

Les repères donnent les meilleurs résultats sur les parties de batterie, les enregistrements rythmiques et les boucles.

Calcul des repères

Quand vous ajoutez un fichier audio à votre projet en l'enregistrant ou en l'important, Cubase y détecte automatiquement des repères.

PROCÉDER AINSI

1. Importez ou enregistrez un fichier audio.
Cubase détecte automatiquement les repères.

À NOTER

Cette opération peut prendre un certain temps si votre fichier audio est très long.

2. Sélectionnez l'événement audio dans la fenêtre **Projet** et veillez à ce que le facteur de zoom soit suffisamment élevé.

RÉSULTAT

Les repères calculés pour l'événement sélectionné sont affichés dans la fenêtre **Projet**.

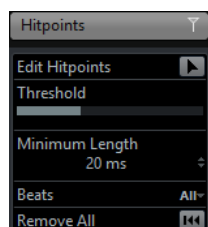
À NOTER

Vous pouvez désactiver la détection automatique des repères en désactivant l'option **Activer la détection automatique des repères** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).

Filtres des repères

Cubase peut automatiquement détecter et filtrer les repères. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez toujours filtrer manuellement les repères.

- Pour filtrer les repères, ouvrez l'événement audio dans l'**Éditeur d'échantillons**, puis ouvrez la section **Repères**.



Seuil

Permet de filtrer les repères en fonction de leurs crêtes. Vous pouvez ainsi ignorer les repères des signaux de diaphonie silencieux, par exemple.

Durée minimale

Permet de filtrer les repères en fonction de la distance qui les sépare. Vous pouvez ainsi éviter de créer des tranches trop courtes.

Temps

Permet de filtrer les repères en fonction de leurs positions musicales. Vous pouvez ainsi ignorer les repères qui dépassent une plage de valeurs de temps définie.

Édition manuelle des repères

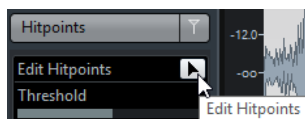
Il est primordial pour toutes les éditions que vous effectuerez par la suite que les repères soient placés sur les positions adéquates. Si le résultat de la détection automatique des repères ne vous satisfait pas, vous pouvez éditer manuellement les repères.

CONDITION PRÉALABLE

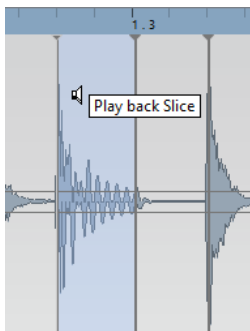
L'événement audio est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et, dans la section **Repères**, les repères sont filtrés en fonction de leurs crêtes, de leur distance ou de leurs positions musicales.

PROCÉDER AINSI

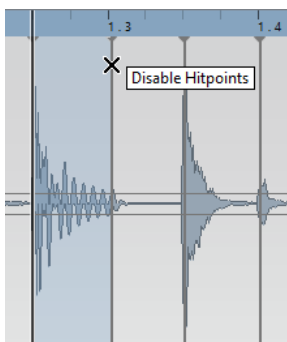
1. Dans la section **Repères**, activez l'outil **Éditer repères**.



2. Survolez le graphique de la forme d'onde avec le pointeur de la souris et cliquez entre deux repères.
Le pointeur de la souris prend la forme d'une icône de haut-parleur et l'infobulle **Relire tranche** apparaît. La tranche est lue du début à la fin.



3. Pour désactiver un repère dont vous n'avez pas besoin, appuyez sur **Maj** et cliquez sur la ligne qui correspond au repère.
Le pointeur de la souris prend la forme d'une icône de croix et l'infobulle **Désactiver repère** apparaît. Les repères désactivés ne sont plus pris en compte pour les opérations ultérieures.



4. Appuyez sur **Tabulation** pour accéder à la tranche suivante.
5. Pour insérer un repère, appuyez sur **Alt** et cliquez à l'endroit où vous souhaitez insérer le repère.
Le pointeur de la souris prend la forme d'une icône de crayon et l'infobulle **Insérer repère** apparaît.
6. Pour déplacer un repère, survolez la ligne verticale qui correspond au repère avec le pointeur de la souris et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.
Le pointeur de la souris prend la forme d'une double flèche et l'infobulle **Déplacer repère** apparaît. Les repères déplacés sont verrouillés par défaut.
7. Si vous souhaitez protéger un repère contre toute exclusion accidentelle, verrouillez-le en le survolant et en cliquant.
L'infobulle **Verrouiller repère** apparaît alors.

RÉSULTAT

Les repères sont édités conformément aux paramètres que vous avez configurés.

À NOTER

Pour réinitialiser un repère à son état d'origine, appuyez sur les touches **Ctrl/Cmd-Alt** jusqu'à ce que l'infobulle **Activer/déverrouiller repère** apparaisse et cliquez.

LIENS ASSOCIÉS

[Filtres des repères](#) à la page 337

Naviguer entre les repères dans la fenêtre Projet

Vous pouvez naviguer entre les repères d'un événement audio dans la fenêtre **Projet**.

CONDITION PRÉALABLE

L'option **Activer la détection automatique des repères** est activée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste Audio qui contient l'événement audio au sein duquel vous souhaitez vous caler sur un repère.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Appuyez sur **Alt-N** pour accéder au repère suivant.
 - Appuyez sur **Alt-B** pour accéder au repère précédent.
-

RÉSULTAT

Le curseur de projet se cale sur le repère correspondant.

Tranches

Vous pouvez utiliser les repères pour créer des tranches dont chacune représente, dans l'idéal, un son ou un temps du signal audio.

Ces tranches peuvent être utilisées pour modifier le tempo et la rythmique du signal audio sans que sa hauteur ou sa qualité soit affectée.

À NOTER

Les tranches se créent dans l'**Éditeur d'échantillons** et vous pouvez les éditer dans l'**Éditeur de conteneurs audio**.

Voici les types de signaux audio qui se prêtent bien au découpage en tranches :

- Les sons individuels qui possèdent une claire attaque.
- La qualité d'enregistrement doit être bonne.
- L'enregistrement ne comporte pas de signaux de diaphonie.
- Aucun effet tel que la réverb ou le delay n'a été appliqué au signal audio.

Trancher des données audio

Vous pouvez trancher le signal audio si vous souhaitez modifier le tempo et la rythmique de ce signal sans que sa hauteur ou sa qualité soit affectée.

CONDITION PRÉALABLE

L'événement audio est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

À NOTER

Quand vous découpez le signal audio en tranches, tous les événements faisant référence au clip édité sont également remplacés.

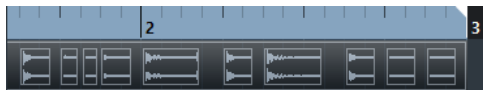
PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la section **Repères**, cliquez sur **Créer tranches**.
 - Sélectionnez **Audio > Repères > Créer tranches audio à partir des repères**.
-

RÉSULTAT

Les zones comprises entre les repères sont tranchées et deviennent des événements distincts. L'événement audio d'origine est remplacé par un conteneur audio dans lequel se trouvent les tranches.



À la lecture, le signal audio est lu normalement au tempo du projet.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Modifiez le tempo du projet. Les tranches se déplacent en conséquence, en maintenant leurs positions les unes par rapport aux autres dans le conteneur.

Double-cliquez sur le conteneur audio découpé en tranches et remplacez ou extrayez certaines tranches dans l'**Éditeur de conteneurs audio**.

LIENS ASSOCIÉS

[Tranches et tempo du projet](#) à la page 340

[Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 346

Tranches et tempo du projet

Le tempo du projet a une incidence sur la lecture des signaux audio découpés en tranches.

Le tempo du projet est plus lent que celui du signal audio d'origine

Si le tempo du projet est plus lent que le tempo d'origine de l'événement audio, il se peut que vous entendiez des silences entre les événements tranchés du conteneur. Le cas échéant, vous avez plusieurs solutions :

- Sélectionnez **Audio > Avancé > Réduire les espaces vides (Modification de la durée)**. Une modification de la durée est appliquée à chacune des tranches de manière à combler les espaces vides. Activez éventuellement les fondus automatiques sur la piste Audio correspondante. Avec des fondus de sortie configurés sur 10 ms, vous éviterez de nombreux parasites.
- Sélectionnez **Audio > Avancé > Réduire les espaces vides (Fondu enchaîné)**. Des fondus enchaînés sont appliqués aux tranches de manière à combler les espaces vides.

À NOTER

Si vous décidez de changer de nouveau de tempo, annulez vos opérations et recommencez à partir du fichier initial dont la durée n'a pas été modifiée.

Le tempo du projet est plus rapide que celui du signal audio d'origine

Quand le tempo du projet est plus élevé que le tempo de l'événement audio d'origine, il arrive que les événements tranchés du conteneur se superposent.

Le cas échéant, faites un clic droit sur la piste dans la liste des pistes et sélectionnez **Configuration des fondus automatiques** dans le menu contextuel pour harmoniser le son.

Vous pouvez en outre sélectionner les événements superposés dans le conteneur, puis sélectionner **Audio > Avancé > Supprimer les recouvrements**.

LIENS ASSOCIÉS

[Mode Musical](#) à la page 345

[Configuration des fondus automatiques au niveau global](#) à la page 225

[Configurer des fondus automatiques pour des pistes individuelles](#) à la page 226

Créer une table de quantification groove

Vous pouvez utiliser les repères pour créer une table de quantification groove.

CONDITION PRÉALABLE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez extraire la rythmique est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Repères**, cliquez sur **Créer Groove**.
-

RÉSULTAT

Le groove est extrait de l'événement audio et il est automatiquement sélectionné dans le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez le **Panneau de quantification** et enregistrez le groove dans un préréglage.

Créer des marqueurs

Vous pouvez créer des marqueurs aux positions des repères. Ceci vous permet de vous caler sur des positions de repères.

CONDITION PRÉALABLE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez créer des marqueurs est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Repères**, cliquez sur **Créer marqueurs**.
-

RÉSULTAT

Si votre projet ne comporte pas de piste Marqueur, une piste Marqueur est automatiquement créée et activée, et un marqueur est créé à chaque position de repère.

LIENS ASSOCIÉS

[Marqueurs](#) à la page 237

Créer des régions

Vous pouvez créer des régions aux positions des repères, et ainsi isoler des sons au sein d'un enregistrement.

CONDITION PRÉALABLE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez créer des régions est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Repères**, cliquez sur **Créer régions**.
-

RÉSULTAT

Des régions sont créées entre deux positions de repères et affichées dans l'**Éditeur d'échantillons**.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des régions](#) à la page 332

Créer des événements

Vous pouvez créer des événements aux positions des repères.

CONDITION PRÉALABLE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez créer des événements est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Repères**, cliquez sur **Créer événements**.
-

RÉSULTAT

Les événements sont créés entre deux positions de repères.

Créer des notes MIDI

Il est possible d'exporter des repères dans un conteneur MIDI dans lequel chaque note MIDI correspond à un repère. Vous pouvez ainsi doubler, remplacer ou enrichir des frappes de batterie en déclenchant des sons provenant d'un instrument VST.

CONDITION PRÉALABLE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez créer des notes MIDI est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Repères**, cliquez sur **Créer notes MIDI**.
 2. Configurez les paramètres de la boîte de dialogue **Convertir les repères en notes MIDI**.
 3. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

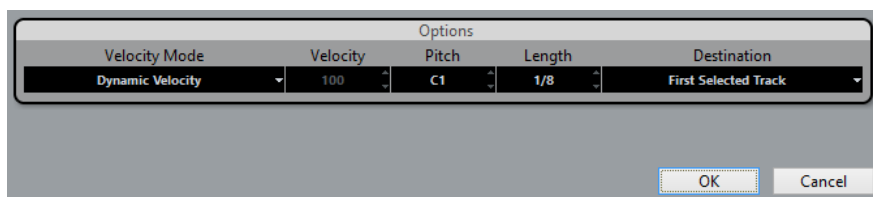
Une piste MIDI est créée dans votre projet et des notes MIDI sont créées à chaque position de repère.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Assignez un instrument VST à la piste MIDI et sélectionnez un son afin d'enrichir le signal audio.

Convertir les repères en notes MIDI

Au moment d'exporter des repères sous forme de notes MIDI, vous pouvez définir les paramètres de conversion des repères.



Voici les options disponibles :

Mode Vitesse

Permet de sélectionner un mode de vitesse :

- Si vous souhaitez que les valeurs de vitesse des notes MIDI créées varient en fonction des niveaux de crête des repères correspondants, sélectionnez **Valeur Vitesse dynamique**.
- Si vous souhaitez assigner la même valeur de vitesse à toutes les notes MIDI créées, sélectionnez **Valeur Forcer la vitesse**.

Vitesse

Permet d'activer la **Valeur Forcer la vitesse**.

Hauteur de note

Permet de définir une hauteur de note pour toutes les notes MIDI créées.

Longueur

Permet de définir une longueur de note pour toutes les notes MIDI créées.

Destination

Permet de sélectionner une destination :

- Pour placer le conteneur MIDI sur la première piste MIDI ou d'instrument sélectionnée, sélectionnez **Première piste sélectionnée**.

À NOTER

Tout conteneur MIDI ayant été créé grâce à une précédente conversion sur cette piste est supprimé.

- Pour créer une nouvelle piste MIDI pour le conteneur MIDI, sélectionnez **Nouvelle piste MIDI**.
- Pour copier le conteneur MIDI dans le presse-papiers, sélectionnez **Presse-papiers du projet**.

Aligner un signal audio sur le tempo

Vous pouvez aligner le tempo d'un signal audio sur le tempo du projet, par exemple.

À NOTER

Toutes les opérations d'alignement sur le tempo peuvent être réalisées dans la fenêtre **Éditeur d'échantillons** et dans l'éditeur de zone inférieure.

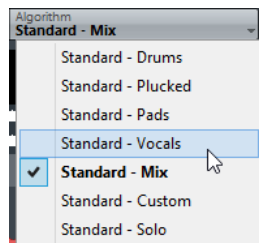
Voici les fonctions qui sont décrites :

- **Modification de la durée**
Permet de modifier la durée de l'événement sélectionné afin d'aligner celui-ci sur le tempo du projet.
- **Mode Musical**
Permet d'appliquer une modification de la durée en temps réel à des clips audio afin de les aligner sur le tempo du projet.
- **Réglage manuel**
Permet de modifier manuellement la grille et le tempo de votre fichier audio. Vous pouvez ensuite aligner le signal audio sur le tempo du projet en utilisant le **Mode Musical**.
- **Warp libre**
Permet de modifier les positions temporelles au sein d'un fichier audio.

Préréglages d'algorithme

Vous pouvez sélectionner le préréglage d'algorithme qui s'applique pendant la lecture et la modification de la durée en temps réel.

Le menu local **Algorithme** de la barre d'outils de l'**Éditeur d'échantillons** contient divers préréglages qui déterminent la qualité du audio en cas de modification de la durée en temps réel.



Le préréglage d'algorithme a une incidence sur les éditions Warp en **Mode Musical**.

LIENS ASSOCIÉS

[Algorithmes de modification de la durée](#) à la page 310

Modifier la durée d'événements audio pour les aligner sur le tempo du projet

Vous pouvez modifier la durée de boucles audio afin de les aligner sur le tempo du projet.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier audio**, sélectionnez la boucle audio que vous souhaitez importer et cliquez sur **OK**.
2. Sélectionnez la boucle audio dans le projet.
3. Sélectionnez **Audio > Avancé > Modification de la durée**.

RÉSULTAT

La durée de la boucle audio est modifiée de manière à correspondre au tempo du projet.

Mode Musical

Le **Mode Musical** vous permet d'aligner le tempo de boucles audio sur le tempo du projet.

Quand vous activez le **Mode Musical** pour un clip audio, une modification de la durée en temps réel est appliquée à ce clip de manière à ce l'aligner sur le tempo du projet. Les événements audio s'adaptent alors aux changements de tempo dans Cubase, comme s'il s'agissait d'événements MIDI.

Dans l'**Éditeur d'échantillons**, vous pouvez activer le **Mode Musical** à partir de la barre d'outils.

À NOTER

- Vous pouvez également activer/désactiver le **Mode Musical** à partir de la **Bibliothèque** en cliquant sur la case correspondante dans la colonne **Mode Musical**.
 - Cubase est compatible avec les boucles ACID®. Ces boucles sont des fichiers audio standard, mais intégrant des informations de tempo/durée. Quand vous importez des fichiers au format ACID® dans Cubase, le **mode Musical** est automatiquement activé et les boucles s'adaptent d'elles-mêmes au tempo du projet.
-

Éditeur de conteneurs audio

L'**Éditeur de conteneurs audio** offre une représentation des conteneurs audio sélectionnés. Il permet d'afficher et d'écouter les conteneurs, de les éditer par couper-coller, de leur appliquer des fonds enchaînés, de dessiner des courbes qui détermineront leur niveau ou de les traiter. Ces éditions sont non destructives et vous pouvez les annuler à tout moment.

Vous pouvez ouvrir l'**Éditeur de conteneurs audio** dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. Quand vous ouvrez l'**Éditeur de conteneurs audio** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, vous pouvez accéder aux fonctions de l'**Éditeur de conteneurs audio** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

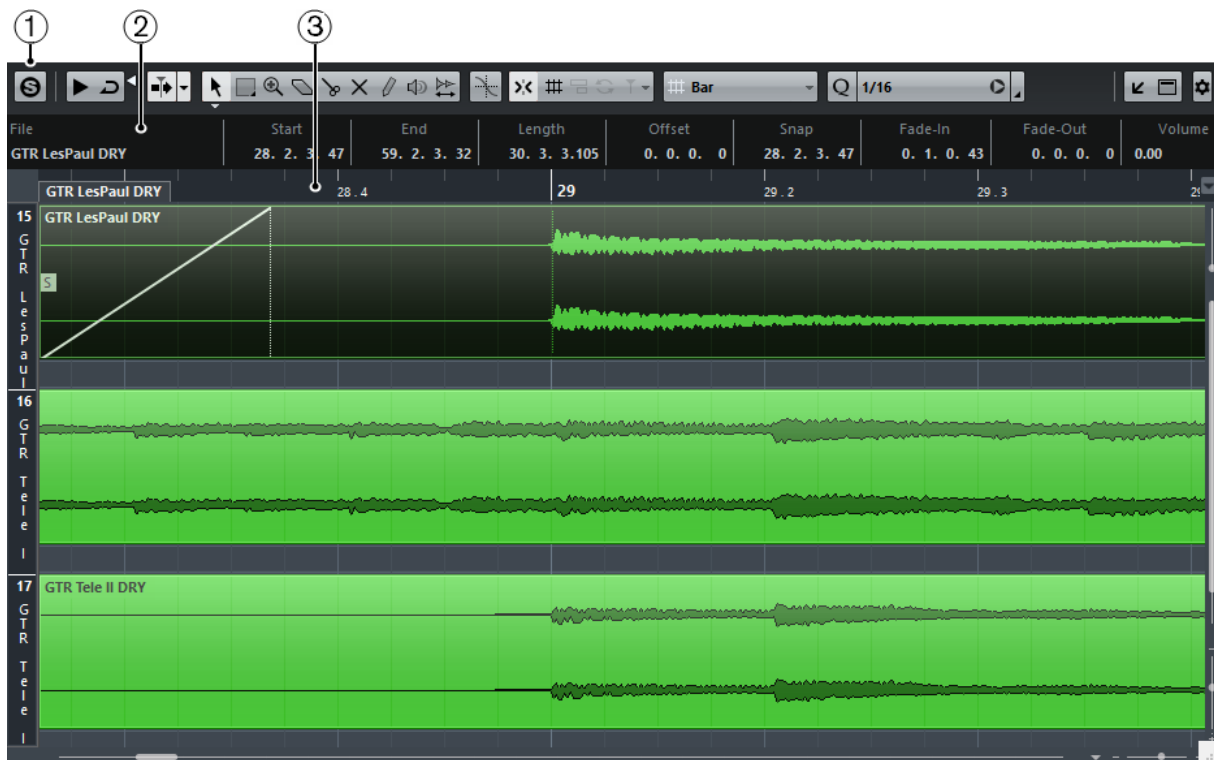
Pour ouvrir un conteneur audio dans l'**Éditeur de conteneurs audio**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Double-cliquez sur un conteneur audio dans le **Projet**.
- Sélectionnez un conteneur audio dans la fenêtre **Projet** et appuyez sur **Entrée** ou sur **Ctrl/Cmd-E**.
- Sélectionnez un conteneur audio dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **Audio > Ouvrir l'Éditeur de conteneurs audio**.
- Dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, à la catégorie **Éditeurs**, assignez un raccourci clavier à la fonction **Ouvrir l'Éditeur de conteneurs audio**. Sélectionnez un conteneur audio dans la fenêtre **Projet** et utilisez le raccourci clavier.

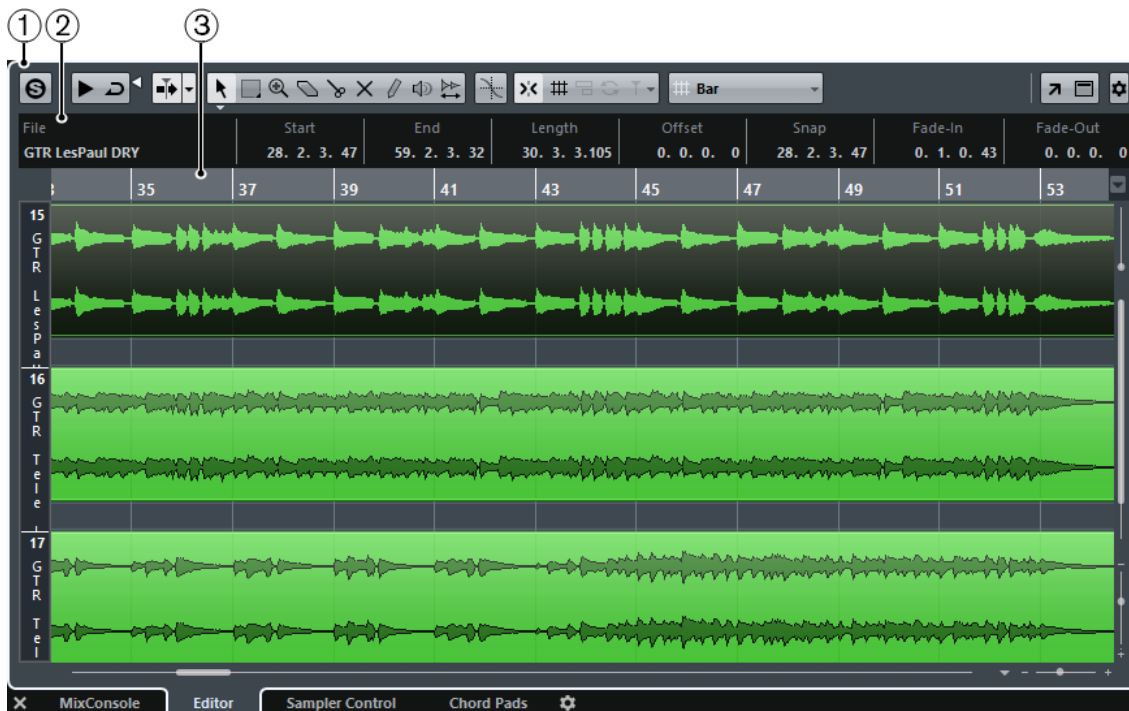
À NOTER

Quand vous sélectionnez **Audio > Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Selon les paramètres que vous configurez, l'**Éditeur de conteneurs audio** s'ouvre soit dans une autre fenêtre, soit dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

La fenêtre **Éditeur de conteneurs audio** :



L'Éditeur de conteneurs audio dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :



- 1 Barre d'outils**
Contient des outils qui permettent de sélectionner, d'éditer et de lire les conteneurs audio.
- 2 Ligne d'infos**
Permet d'afficher des informations sur les conteneurs audio.
- 3 Règle**
Montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure](#) à la page 48

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 41

[Règle](#) à la page 34

[Ligne d'infos](#) à la page 35

[Barre d'outils](#) à la page 348

Barre d'outils

La barre d'outils contient des outils qui permettent de sélectionner, d'éditer et de lire les conteneurs audio.

- Pour afficher ou masquer des éléments de la barre d'outils, faites un clic droit sur la barre d'outils et activez ou désactivez les éléments souhaités.

Voici les options disponibles :

Info/Solo

Éditeur en mode Solo



Permet d'écouter en solo le signal audio sélectionné pendant la lecture.

Diviseur gauche

Diviseur gauche



Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur restent affichés en permanence.

Défilement automatique

Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture. Le menu local **Changer de paramètres de défilement automatique** vous permet d'activer le **Défilement de page** ou le **Curseur stationnaire**, ainsi que la fonction **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

Prévisualisation

Audition



Permet de lire le signal audio édité. Quand l'option **Audition de la boucle** est activée, le signal audio est lu en boucle jusqu'à ce que vous désactiviez l'icône **Audition**. Le curseur **Volume de l'audition** permet de régler le volume.

Boutons des outils

Sélectionner



Permet de sélectionner des conteneurs audio.

Sélectionner un intervalle



Permet de sélectionner des intervalles.

Zoom



Permet de faire un zoom avant sur le graphique de la forme d'onde. Pour faire un zoom arrière, maintenez enfoncée la touche **Alt** pendant que vous cliquez.

Effacer



Permet d'effacer des événements dans des conteneurs audio.

Scinder



Permet de scinder des conteneurs audio.

Rendre muet



Permet de rendre des conteneurs audio muets ou non muets.

Comp



Permet d'assembler des prises.

Crayon



Permet d'éditer un signal audio.

Lecture



Permet de lire le clip à partir de la position où vous cliquez et jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

Scrub



Permet de localiser des positions.

Réglages et sélection de conteneurs

Afficher cadres des conteneurs



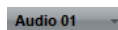
Permet d'afficher/masquer les bordures du conteneur audio actif, entre les délimiteurs gauche et droit.

Éditer uniquement le conteneur actif



Permet de restreindre les opérations d'édition au conteneur actif.

Conteneur en cours édition



Liste de tous les conteneurs qui étaient sélectionnés à l'ouverture de l'éditeur. Vous pouvez activer un conteneur en le sélectionnant dans la liste.

Coup de pouce

Ajuster le début à gauche



Permet d'augmenter la longueur de l'élément sélectionné en déplaçant son début vers la gauche.

Ajuster le début à droite



Permet de réduire la longueur de l'élément sélectionné en déplaçant son début vers la droite.

Déplacer à gauche



Permet de déplacer l'élément sélectionné vers la gauche.

Déplacer à droite



Permet de déplacer l'élément sélectionné vers la droite.

Ajuster la fin à gauche



Permet de réduire la longueur de l'élément sélectionné en déplaçant sa fin vers la gauche.

Ajuster la fin à droite



Permet d'augmenter la longueur de l'élément sélectionné en déplaçant sa fin vers la droite.

Calage/Quantification

Caler sur un passage à zéro



Permet de restreindre les éditions aux passages à zéro, c'est-à-dire aux positions auxquelles l'amplitude est à zéro.

Calage actif/inactif











Permet d'activer/désactiver la fonction de calage.

Type de calage



Permet de sélectionner l'un des types de calage suivants :

- **Grille**  : les événements sont calés sur la grille qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**.
- **Grille relative**  : l'éloignement des événements entre eux est préservé quand ils sont calés sur la grille.
- **Événements**  : les événements se calent sur le début ou sur la fin d'autres événements.
- **Permutation**  : l'ordre des événements est modifié quand vous faites glisser un événement à la gauche ou à la droite d'autres événements.
- **Curseur magnétique**  : les événements se calent sur la position du curseur.

- **Grille + Curseur**  : les événements se calent sur la grille de quantification qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification** ou sur la position du curseur.
- **Événements + Curseur**  : les événements se calent sur le début ou sur la fin d'autres événements, ou sur la position du curseur.
- **Grille + Événements + Curseur**  : les événements se calent sur la grille de quantification qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**, sur le début ou sur la fin d'autres événements, ou sur la position du curseur.

Quantification itérative activée/désactivée



Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

Préréglages de quantification



Permet de sélectionner un préréglage de quantification ou groove.

Appliquer quantification



Permet d'appliquer les paramètres de quantification.

Ouvrir Panneau de quantification



Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

Couleurs des événements

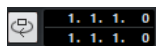
Menu Couleur



Permet de définir les couleurs des conteneurs audio.

Boucle de piste

Boucle de piste



Permet d'activer/désactiver la boucle de piste sur le conteneur édité.

Diviseur droit

Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils qui sont placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

Commandes de zone de fenêtre

Ouvrir dans une fenêtre séparée



Ce bouton se trouve dans l'éditeur de zone inférieur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans une fenêtre séparée.

Ouvrir dans la zone inférieure



Ce bouton se trouve dans la fenêtre de l'éditeur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

Afficher/Masquer infos



Permet d'activer/désactiver la ligne d'infos.

Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

LIENS ASSOCIÉS


[Défilement automatique](#) à la page 166

[Suspension de défilement automatique lors de l'édition](#) à la page 167

Ligne d'infos

La ligne d'infos fournit des informations sur le conteneur audio, par exemple sur son début, sa fin, sa longueur ou son algorithme de modification de la durée.

File	Start	End	Length	Offset	Snap
04 piano 01	1. 1. 1. 0	3. 1. 1. 0	2. 0. 0. 0	0. 0. 0. 0	1. 1. 1. 0
Fade-In	Fade-Out	Volume	Lock	Transpose	Fine-Tune
0. 0. 0. 0	0. 0. 0. 0	0.00 dB	-	0	0
Mute	Musical Mode	Algorithm			
-	-	Standard - Mix			

- Pour afficher ou masquer la ligne d'infos, cliquez sur **Afficher/Masquer infos**  dans la barre d'outils.
L'activation et la désactivation de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur de conteneurs audio** et dans l'éditeur de zone inférieure ne sont pas liées.

La règle

La règle montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet.

Vous pouvez sélectionner un autre format d'affichage en cliquant sur le bouton de flèche à droite. Sélectionnez une option dans le menu local.

À propos des couches

Les couches permettent de travailler plus facilement avec plusieurs événements audio au sein d'un même conteneur. Si vous déplacez certains événements sur une autre couche, il vous sera plus simple de les sélectionner et de les éditer.



Si le **Calage** est désactivé et que vous souhaitez placer un événement sur une autre couche sans le déplacer involontairement dans le sens horizontal, appuyez sur la touche **Ctrl/Cmd** pendant que vous déplacez l'événement vers le haut ou le bas.

LIENS ASSOCIÉS

[Gestion des pistes](#) à la page 114

Opérations

Toutes les opérations peuvent être réalisées dans la fenêtre **Éditeur de conteneurs audio** et dans l'éditeur de zone inférieur.

Le zoom, la sélection et l'édition dans l'**Éditeur de conteneurs audio** fonctionnent exactement comme dans la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Quand un conteneur est en copie partagée, les modifications que vous lui apportez sont répercutées sur toutes les copies partagées de ce conteneur.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre de projet](#) à la page 27

[Copies partagées](#) à la page 147

Écoute à partir de l'Éditeur de conteneurs audio

Il existe plusieurs moyens d'écouter des conteneurs audio :

Écouter en utilisant l'outil Audition

Vous pouvez vous servir de l'outil Audition pour lancer directement une écoute unique d'une sélection ou pour lire une écoute en boucle à l'aide de la fonction **Audition de la boucle**.

Quand vous cliquez sur **Audition** dans la barre d'outils, la lecture du signal audio édité suit les règles suivantes :

- Si vous avez sélectionné des événements dans le conteneur, seule la partie comprise entre le premier et le dernier événement sélectionné sera lue.
- Si vous avez créé un intervalle de sélection, seule cette partie sera lue.
- S'il n'existe aucune sélection, c'est tout le conteneur qui sera lu. Si le curseur de projet se trouve à l'intérieur du conteneur, la lecture démarre depuis la position actuelle du curseur. Si le curseur se trouve à l'extérieur du conteneur, la lecture commence au début du conteneur.
- Si la fonction **Audition de la boucle** est activée, la lecture se répète indéfiniment jusqu'à ce que vous désactiviez **Audition**. Sinon, la section n'est relue qu'une seule fois.

Lors d'une écoute avec l'outil **Haut-parleur** ou l'icône **Audition**, le signal audio est directement routé sur le bus de mixage principal (le bus de sortie par défaut).

Écouter avec l'outil Haut-parleur

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Haut-parleur** dans la barre d'outils.
 2. Cliquez sur un conteneur audio et maintenez enfoncé le bouton de la souris à la position à partir de laquelle vous souhaitez que commence l'écoute.
-

RÉSULTAT

Le conteneur audio est lu. L'écoute s'arrêtera à la fin du conteneur sur lequel vous avez cliqué.

Écoute en lecture normale

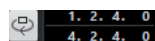
Pour écouter à partir de la position du curseur, vous pouvez utiliser les commandes de lecture normales du panneau **Transport**. Si vous activez la fonction **Éditeur en mode Solo** dans la barre d'outils, seuls les événements se trouvant dans le conteneur en cours d'édition seront lus.

Configuration de la Boucle de piste

La boucle de piste permet de ne lire en boucle que le conteneur édité. Si la boucle locale est activée, les événements des conteneurs se trouvant dans la boucle seront répétés en continu et de façon complètement indépendante – les autres événements (sur les autres pistes) seront relus normalement. La seule interaction entre la lecture en boucle et la lecture normale est qu'à chaque fois que le cycle redémarre, la boucle en fait autant.

PROCÉDER AINSI

1. Activez **Boucle de piste** dans la barre d'outils.
S'il n'est pas visible, faites un clic droit dans la barre d'outils et affichez la section **Réglages de boucle de piste**.
2. Faites un **Ctrl/Cmd**-clic dans la règle afin de définir le début et un **Alt**-clic pour définir la fin de la boucle.



À NOTER

Vous pouvez aussi modifier les positions chiffrées de début et de fin de la boucle dans les champs situés à côté du bouton **Boucle**.

RÉSULTAT

La boucle locale apparaît alors en bleu dans la règle.

À NOTER

Les événements sont lus en boucle tant que le bouton **Boucle** est activé et que l'**Éditeur de conteneurs audio** est ouvert.

LIENS ASSOCIÉS

[Utiliser les options de configuration](#) à la page 667

Écoute dynamique (Scrub)

Dans l'**Éditeur de conteneurs audio**, une icône de la barre d'outils permet d'utiliser l'outil **Scrub**. La fonction d'écoute dynamique fonctionne exactement de la même manière que dans la fenêtre **Projet**.

LIENS ASSOCIÉS

[Écoute dynamique \(Scrub\)](#) à la page 137

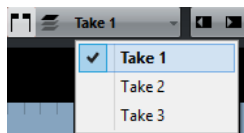
Gestion de plusieurs conteneurs

Quand vous ouvrez l'**Éditeur de conteneurs audio** après avoir sélectionné plusieurs conteneurs – qu'ils soient tous sur la même piste ou sur des pistes différentes – il se peut qu'ils ne tiennent pas tous dans la fenêtre de l'éditeur, ce qui peut rendre difficile l'édition des différents conteneurs.

Pour cela, la barre d'outils dispose de quelques fonctions destinées à faciliter le travail sur plusieurs conteneurs :

- Le menu **Conteneur en cours d'édition** regroupe tous les conteneurs ayant été sélectionnés à l'ouverture de l'éditeur, et permet de sélectionner celui qui est actif et peut être édité.

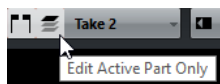
Lorsque vous sélectionnez un conteneur dans cette liste, il devient automatiquement actif et se retrouve centré dans l'affichage.



À NOTER

Vous pouvez également activer un conteneur en cliquant dessus avec l'outil **Sélectionner**.

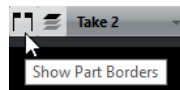
- Le bouton **Éditer uniquement le conteneur actif** vous permet de restreindre les opérations d'édition au conteneur actif. Si vous sélectionnez **Édition > Sélectionner > Tous** quand cette option est activée, tous les événements du conteneur actif seront sélectionnés mais pas les événements des autres conteneurs.



- Vous pouvez zoomer sur un conteneur actif pour l'afficher en entier dans la fenêtre en sélectionnant **Édition > Zoom > Zoomer sur l'événement**.
- La fonction **Afficher cadres des conteneurs** permet de voir plus clairement les bordures du conteneur actif.

Quand cette option est activée, tous les conteneurs à l'exception du conteneur actif s'affichent en gris, afin de rendre ses bordures bien visibles. Deux marqueurs apparaissent

aussi dans la règle avec le nom du conteneur actif, marquant le début et la fin. Ils peuvent être déplacés afin de modifier les limites du conteneur.



- Il est possible de changer de conteneur actif en utilisant des raccourcis clavier. Dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier** – catégorie Édition, vous trouverez deux fonctions : **Activer conteneur suivant** et **Activer conteneur précédent**. Si vous leur assignez des commandes clavier, vous pourrez vous en servir pour passer d'un conteneur à un autre.

LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 652

Contrôler la lecture des échantillons à partir de pistes Échantillonneur (Cubase Elements uniquement)

Les fonctions de la piste Échantillonneur vous permettent de lire chromatiquement n'importe quel signal audio de votre bibliothèque d'échantillons audio en le déclenchant en MIDI. Vous pouvez créer et éditer de nouveaux sons à partir d'échantillons spécifiques pour les intégrer dans un projet existant.

Les fonctions de la piste Échantillonneur sont les suivantes :

- La piste Échantillonneur vous permet de contrôler la lecture de l'échantillon audio chargé dans les **Commandes de l'échantillonneur**.
- Les **Commandes de l'échantillonneur** vous permettent de charger et d'éditer des échantillons audio.

Charger des échantillons audio dans les Commandes de l'échantillonneur

Vous pouvez charger des échantillons audio dans les **Commandes de l'échantillonneur** par glisser-déplacer.

Cubase vous permet de charger des échantillons mono ou stéréo au format .wav ou .aiff dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

- Pour charger un échantillon audio, faites-le glisser à partir de la **MediaBay**, de l'affichage d'événements de la fenêtre **Projet** ou de l'Explorateur de fichiers/finder macOS et déposez-le dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

IMPORTANT

Si les **Commandes de l'échantillonneur** contiennent déjà un échantillon audio, cet échantillon et tous ses paramètres sont remplacés.

À NOTER

- Les échantillons audio que vous chargez dans les **Commandes de l'échantillonneur** ne sont pas copiés dans le dossier audio du projet. Si vous souhaitez archiver ou partager votre projet avec tous les échantillons audio que vous avez chargés dans les **Commandes de l'échantillonneur**, il vous faut créer un projet autonome.
- Dans la **Bibliothèque**, tous les échantillons audio que vous avez chargés dans les **Commandes de l'échantillonneur** sont regroupés dans un sous-dossier de piste Échantillonneur dédié au sein du dossier audio principal.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des projets autonomes](#) à la page 75

[Bibliothèque](#) à la page 372

Charger des conteneurs MIDI dans les Commandes de l'échantillonneur

Vous pouvez charger les conteneurs MIDI de pistes d'Instrument ou de pistes MIDI dans les **Commandes de l'échantillonneur** en les y faisant glisser.

À NOTER

Pour que cela fonctionne, la piste d'Instrument ou la piste MIDI doit être routée sur un instrument VST.

- Pour charger un conteneur MIDI, faites-le glisser à partir de la **MediaBay**, de l'affichage d'événements de la fenêtre **Projet** ou de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, et déposez-le dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

IMPORTANT

Si les **Commandes de l'échantillonneur** contiennent déjà des données MIDI, celles-ci seront remplacées.

Cubase crée un fichier audio à partir du conteneur MIDI. Ce fichier intègre le son de l'instrument et la configuration de voie de l'instrument VST ou de la voie de retour. Le fichier audio est copié dans le dossier audio du projet.

LIENS ASSOCIÉS


[Instruments VST](#) à la page 432

[Inspecteur des pistes d'Instrument](#) à la page 85

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 90

Créer des pistes Échantillonneur

Pour créer une piste Échantillonneur, procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez un événement audio, puis sélectionnez **Audio > Créer piste Échantillonneur**.
 - Dans la **MediaBay**, faites un clic droit sur un fichier audio et sélectionnez **Créer piste Échantillonneur**.
 - Dans l'**Inspecteur** de l'**Éditeur d'échantillons**, ouvrez la section **Intervalle** et cliquez sur **Créer piste Échantillonneur** .
- Une piste Échantillonneur est créée à partir de l'intervalle sélectionné. Si aucun intervalle n'avait été sélectionné, c'est tout l'événement qui est utilisé.
- Dans le menu contextuel de la liste des pistes, sélectionnez **Ajouter piste Échantillonneur**.

Dans ce cas, les **Commandes de l'échantillonneur** sont vides et vous devez charger un échantillon audio en le faisant glisser.

Commandes de l'échantillonneur

Quand la piste Échantillonneur est sélectionnée, les **Commandes de l'échantillonneur** deviennent disponibles dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. Les **Commandes de**

L'**échantillonneur** vous permettent d'afficher, d'éditer et de lire des échantillons ou des parties d'échantillons.



1 Barre d'outils

Contient les outils qui vous permettent de sélectionner et d'éditer l'échantillon audio, d'organiser les préréglages de la piste et de transférer l'échantillon tel qu'il est configuré vers un instrument.

2 Graphique de la forme d'onde/Éditeur d'enveloppe

Permet d'afficher l'image de la forme d'onde de l'échantillon, de définir son intervalle de lecture et de configurer une boucle.

Quand les éditeurs des enveloppes de hauteur, de filtre ou d'amplification sont affichés, vous pouvez ajuster leurs courbes dans ces graphiques.

3 Section des paramètres de son

Permet de configurer des paramètres de modification de la durée et de déplacement des formants (section **AudioWarp**), de modulation de l'accordage et de la hauteur (Section **Pitch**), de filtrage (section **Filter**) ou de niveau et de panoramique (section **Amp**).

4 Section du clavier

Permet de délimiter la plage de touches de l'échantillon, sa touche de base et la plage de modulation de la molette de Pitchbend. Ces paramètres vous seront utiles si vous travaillez avec un périphérique MIDI externe.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des pistes Échantillonneur](#) à la page 358

[Graphique de la forme d'onde](#) à la page 362

[Éditeurs d'enveloppes](#) à la page 365

[Section des paramètres de son](#) à la page 363

[Section du clavier](#) à la page 368

Barre d'outils des Commandes de l'échantillonneur

La barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur** contient divers paramètres et fonctions.

Lire l'automatisation

R

Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation

W

Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Basculer entre réglages A/B



Permet d'alterner entre différentes configurations de paramètres.

Indicateur de réception d'événement



Cette DEL indique que des messages MIDI sont transmis via l'entrée MIDI sélectionnée. La DEL s'allume quand des messages Note-On et des messages de contrôleur sont reçus. Vous pouvez ainsi vérifier si Cubase et votre clavier MIDI sont bien connectés à la même entrée sur le périphérique MIDI.

Caler sur un passage à zéro



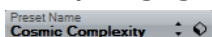
Permet de restreindre l'édition des échantillons aux passages à zéro, c'est-à-dire aux positions auxquelles l'amplitude est à zéro.

Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture.

Section des préséglages



Indique le nom du préséglage de piste qui est chargé sur la piste Échantillonneur. Vous pouvez également enregistrer et charger des préséglages.

Importer un fichier audio



Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Importer un fichier audio** pour charger un fichier audio dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

À NOTER

Si les **Commandes de l'échantillonneur** contiennent déjà un fichier audio, celui-ci est remplacé par le nouveau fichier.

Nom du fichier



Indique le nom du fichier de l'échantillon.

Tempo



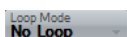
Indique le tempo de l'échantillon.

Touche de base



Touche à laquelle l'échantillon est lu à sa hauteur d'origine. Vous pouvez changer de touche de base en saisissant une nouvelle valeur dans le champ de valeur ou en faisant glisser la poignée de la touche de base sur le clavier des **Commandes de l'échantillonneur**.

Mode Boucle



Permet de sélectionner un mode de lecture en boucle pour le déclenchement MIDI.

- En mode **No Loop**, l'échantillon n'est lu qu'une seule fois.
- En mode **Continuous**, l'échantillon est répété en continu.
- En mode **Alternate**, l'échantillon est lu d'avant en arrière, puis d'arrière en avant, et ainsi de suite.
- En mode **Once**, l'échantillon n'est lu en boucle qu'une seule fois.
- En mode **Until Release**, l'échantillon se répète tant que vous restez appuyer sur la touche du clavier.
- En mode **Alternate Until Release**, la boucle est lue d'avant en arrière et d'arrière en avant tant que vous restez appuyer sur la touche.

One Shot



L'échantillon est lu une seule fois du début à la fin, quels que soient les paramètres de boucle configurés.

MIDI Reset



Permet d'arrêter la lecture et de réinitialiser tous les contrôleurs MIDI à leurs valeurs par défaut.

Vous pouvez ainsi arrêter la lecture d'un long échantillon audio déclenché en mode **One Shot**, par exemple.

Hauteur fixe



Normalement, quand un échantillon est déclenché par une note MIDI autre que celle de la **Touche de base**, la hauteur de cet échantillon est déterminée par cette note MIDI. Quand l'option **Hauteur fixe** est activée, l'écart entre la note jouée et la touche de base n'est pas pris en compte et l'échantillon est lu à la hauteur à laquelle il a été enregistré, quelle que soit la note jouée.

Inverser l'échantillon



Permet d'inverser l'échantillon. Il est donc lu en sens d'arrière en avant.

Mode Monophonique



Permet d'activer la lecture monophonique. Pour les instruments en solo, le son est ainsi plus naturel en général. Quand la lecture monophonique est activée, si vous maintenez une touche puis appuyez sur une autre sans relâcher la première, la première note sera redéclenchée quand vous relâcherez la deuxième touche. Vous pouvez ainsi jouer des trilles en maintenant une note et en appuyant brièvement de façon répétée sur une autre note, par exemple.

Quand cette option est désactivée, vous pouvez jouer jusqu'à 128 notes simultanément.

Transférer sur un nouvel instrument



Permet de transférer l'échantillon audio avec tous les paramètres des **Commandes de l'échantillonneur** vers un instrument qui est chargé sur une nouvelle piste d'Instrument.

Ouvrir dans une fenêtre séparée



Permet d'ouvrir les **Commandes de l'échantillonneur** dans une fenêtre séparée.

Pour fermer la fenêtre séparée et ouvrir les **Commandes de l'échantillonneur** dans la zone inférieure, cliquez sur **Ouvrir dans la zone inférieure** .

LIENS ASSOCIÉS

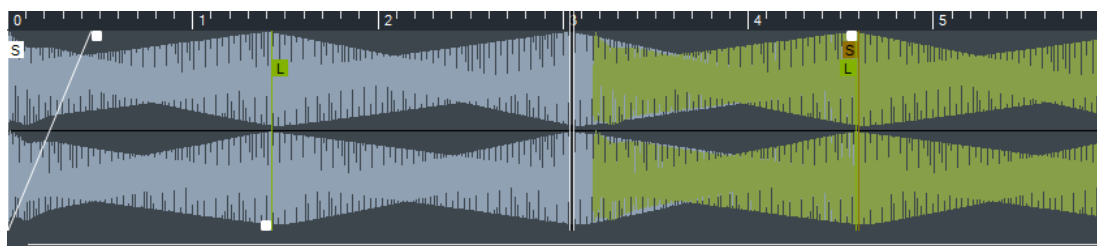
[Définir manuellement la touche de base](#) à la page 369

[Configurer des boucles sur des échantillons audio](#) à la page 369

[Transférer des échantillons des Commandes de l'échantillonneur vers des instruments VST](#) à la page 370

Graphique de la forme d'onde

Le graphique de la forme d'onde montre la forme d'onde de votre échantillon audio. Il vous permet de définir le début et la fin de l'échantillon audio, de la boucle et des fondus d'entrée et de sortie.



Sample Start

Permet de définir le début de l'échantillon. Pendant la lecture, tout ce qui se trouve avant le début de l'échantillon est ignoré.

Sample End

Permet de définir la fin de l'échantillon. Pendant la lecture, tout ce qui se trouve après la fin de l'échantillon est ignoré.

Sustain Loop Start

Permet de définir où commence la boucle de soutien.

Sustain Loop End

Permet de définir où se termine la boucle de soutien. Quand ce marqueur est atteint, la lecture reprend au début de la boucle de soutien.

Fade-In Length

Permet de définir la durée du fondu d'entrée.

Fade-Out Length

Permet de définir la durée du fondu de sortie.

Sustain Loop Crossfade Length

Les fondus enchaînés de boucle permettent d'obtenir des boucles plus fluides. Ce marqueur détermine la durée du fondu enchaîné de la boucle.

Règle

La règle représente la durée sous la forme d'un axe temporel au format défini.

- Pour sélectionner ce format, cliquez sur le bouton de flèche situé à droite de la règle et sélectionnez une option dans le menu local.
Vous avez le choix entre mesures et temps, secondes ou échantillons.

Zoom

- Pour faire un zoom avant/arrière sur les axes temporel et de niveau, servez-vous des curseurs de zoom horizontal et vertical ou des raccourcis clavier correspondants.

LIENS ASSOCIÉS

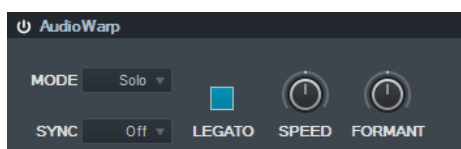
[Raccourcis clavier](#) à la page 652


Section des paramètres de son

Dans la section des paramètres de son, vous pouvez configurer des paramètres de modification de la durée et de déplacement des formants (section **AudioWarp**), de modulation de l'accordage et de la hauteur (Section **Pitch**), de filtrage (section **Filter**) ou de niveau et de panoramique (section **Amp**).

AudioWarp

Dans la section **AudioWarp**, vous pouvez modifier la durée et déplacer les formants de vos échantillons.



- Pour activer les paramètres AudioWarp, cliquez sur **Activate/Deactivate AudioWarp** .

Mode AudioWarp

- Le mode **Solo** offre des paramètres de modification de la durée et de déplacement des formants.
Ce mode est adapté aux boucles et échantillons d'instruments ou de voix en solo.
- Le mode **Music** offre des paramètres de modification de la durée.
Ce mode est adapté à des signaux complexes, tels que des boucles rythmiques ou des échantillons de musique mixée. Il demande bien plus de ressources CPU que le mode **Solo**.

À NOTER

Plus la modification de la durée est importante, plus le processeur est sollicité.

AudioWarp Sync Mode

Permet d'adapter la vitesse de lecture de l'échantillon au tempo du projet.

- Quand ce mode est sur **Off**, vous pouvez régler manuellement la vitesse de lecture en centièmes.
- En mode **Tempo**, la vitesse de lecture est déterminée par le rapport entre le tempo d'origine de l'échantillon et le tempo de l'application hôte.

Legato

Quand cette option est désactivée, chaque note jouée en MIDI commence à la position du curseur dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

Quand cette option est activée, la première note commence à la position du curseur et les notes suivantes à la position où en est rendue la lecture tant que la première note est maintenue.

Speed

Quand **AudioWarp Sync Mode** est configuré sur **Off**, vous pouvez régler la vitesse de lecture de l'échantillon.

En mode **Music**, la vitesse de lecture peut être réglée au minimum sur 12,5 %. Les valeurs inférieures à cette limite n'ont aucun effet.

Original BPM

Quand **AudioWarp Sync Mode** est configuré sur **Tempo**, vous pouvez saisir le tempo d'origine de l'échantillon en battements par minute. La vitesse de lecture de l'échantillon est alignée sur le tempo de l'application hôte.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible pour les modes **Solo** et **Music**. En mode **Music**, la vitesse de lecture peut être réglée au minimum sur 12,5 %. Les valeurs inférieures à cette limite n'ont aucun effet.

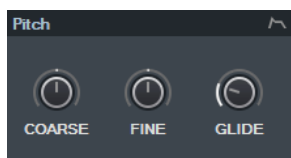
Formant

Permet de configurer le déplacement des formants. Le déplacement des formants vous permet d'éviter l'effet « hélium » que peut engendrer la modification de la hauteur d'un échantillon. Ce paramètre est particulièrement utile pour les échantillons de voix ou d'instruments acoustiques.

Il n'est disponible que pour le mode **Solo**.

Pitch

Dans la section **Pitch**, vous pouvez définir l'accordage et la hauteur de votre échantillon audio. L'enveloppe de hauteur vous permet de moduler la hauteur sur la durée.



Coarse

Permet de régler la hauteur de note de l'échantillon audio en demi-tons.

Fine

Permet de régler en précision la hauteur de note de l'échantillon audio en centièmes (de demi-tons).

Glide

Permet de définir le temps qu'il faut pour passer progressivement d'une note à une autre. Quand vous réglez cette commande entièrement à gauche, la fonction **Glide** est désactivée.

Show/Hide Pitch Envelope

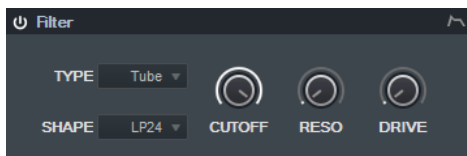
Permet d'afficher l'éditeur d'enveloppe de hauteur.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeurs d'enveloppes](#) à la page 365

Filter

Dans la section **Filter**, vous pouvez configurer la couleur tonale du son de l'échantillon. L'enveloppe de filtre vous permet de régler la fréquence de coupure et de faire ainsi évoluer la fréquence sur la durée.



- Pour activer les paramètres du filtre, cliquez sur **Activate/Deactivate Filter** .

Cutoff

Permet de configurer la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Permet de configurer la résonance du filtre.

Drive

Détermine le niveau du signal d'entrée, et donc le niveau de saturation du son.

Show/Hide Filter Envelope

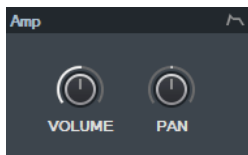
Permet d'afficher l'éditeur d'enveloppe de filtre.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeurs d'enveloppes](#) à la page 365

Amp

Dans la section **Amp**, vous pouvez définir le volume et le panoramique de l'échantillon. L'enveloppe d'amplification vous permet de faire évoluer le volume sur la durée.



Volume

Permet de définir le niveau de l'échantillon.

Pan

Permet de placer l'échantillon dans le champ panoramique.

Show/Hide Amp Envelope


Permet d'afficher l'éditeur d'enveloppe d'amplification.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeurs d'enveloppes](#) à la page 365

Éditeurs d'enveloppes

Vous pouvez ajuster les courbes d'enveloppe **Pitch**, **Filter** et **Amp**. Chacune de ces enveloppes peut contenir jusqu'à 128 nœuds.

- Cliquez sur **Show/Hide Envelope**  en haut à droite d'une section pour afficher l'éditeur d'enveloppe correspondant.



Pitch Envelope

Envelope Amount

Détermine dans quelle mesure l'enveloppe sélectionnée affecte le signal audio. Ce paramètre peut être configuré sur des valeurs positives et négatives. Quand le paramètre **Envelope Amount** est configuré sur 0, l'enveloppe n'a aucun effet.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible pour les courbes **Filter** et **Pitch**.

Affichage de l'enveloppe

Affiche la courbe de l'enveloppe. Vous pouvez l'ajuster en créant, en déplaçant et en supprimant des nœuds. Les nœuds d'attaque (**A**), de soutien (**S**) et de relâchement (**R**) sont toujours affichés et vous ne pouvez pas les supprimer. À côté du nœud de relâchement, le temps de relâchement de l'enveloppe est indiqué.

Mode

Détermine comment l'enveloppe est lue quand elle est déclenchée.

- Sélectionnez **Sustain** pour lire l'enveloppe du premier nœud au nœud de soutien. Le niveau de soutien est maintenu tant que vous maintenez la note. Quand vous relâchez la note, les phases suivantes de l'enveloppe sont lues. Ce mode convient bien aux échantillons bouclés.
- Sélectionnez **Loop** pour lire l'enveloppe du premier nœud aux nœuds de la boucle. La boucle se répète tant que vous maintenez la touche enfoncée. Quand vous relâchez la note, les phases suivantes de l'enveloppe sont lues. Ce mode permet de conférer de la dynamique au soutien de l'enveloppe.
- Sélectionnez **One Shot** pour lire l'enveloppe du premier au dernier nœud, même si la touche a été relâchée. Dans ce cas, l'enveloppe ne comporte pas de phase de soutien. Ce mode convient bien aux échantillons rythmiques.
- Sélectionnez **Sample Loop** pour préserver l'attaque naturelle de l'échantillon. Le déclin de l'enveloppe ne commence qu'à partir du moment où le début de la boucle de l'échantillon a été atteint.

Si vous placez le second nœud au niveau maximum et utilisez les nœuds suivants pour régler le déclin pendant la phase de bouclage de l'échantillon, l'enveloppe affectera uniquement la phase de bouclage. Néanmoins, l'attaque de l'enveloppe est lue.

Velocity

Détermine dans quelle mesure la vitesse affecte le niveau de l'enveloppe.

Le niveau de l'enveloppe dépend de la configuration de la vitesse et de la force avec laquelle vous appuyez sur la touche. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de l'enveloppe dépend de la force avec laquelle vous appuyez sur la touche.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner des nœuds](#) à la page 367

[Ajouter et supprimer des nœuds](#) à la page 367

[Ajuster la courbe d'enveloppe](#) à la page 367

[Fonctions de zoom dans les éditeurs d'enveloppes](#) à la page 367

Sélectionner des nœuds

Vous pouvez sélectionner un seul ou plusieurs nœuds. Les nœuds sélectionnés sont édités ensemble.

- Pour sélectionner un nœud, cliquez dessus dans le graphique de l'éditeur.
Le champ **Time** situé en haut du graphique de l'éditeur d'enveloppe indique les paramètres du nœud sélectionné.
- Pour ajouter un nœud à une sélection, faites un **Maj**-clic dessus.
- Pour sélectionner plusieurs nœuds, délimitez un rectangle autour de ces nœuds avec la souris.
Quand plusieurs nœuds sont sélectionnés, le champ **Time** montre les paramètres du nœud qui est entouré d'une bordure blanche.
- Pour sélectionner tous les nœuds de l'enveloppe, appuyez sur **Ctrl/Cmd-A**.
- Quand l'éditeur d'enveloppe a le focus du clavier, vous pouvez sélectionner le nœud suivant ou le précédent en utilisant les touches de flèches gauche et droite.

LIENS ASSOCIÉS

[Focus du clavier dans la fenêtre Projet](#) à la page 54

Ajouter et supprimer des nœuds

Vous pouvez créer jusqu'à 128 nœuds sur une courbe d'enveloppe.

- Pour ajouter un nœud, double-cliquez à l'endroit où vous souhaitez le créer.
- Pour supprimer un nœud, double-cliquez dessus.
- Pour supprimer plusieurs nœuds sélectionnés, appuyez sur **Supprimer** ou **Retour arrière**.

À NOTER

- Vous ne pouvez pas supprimer les nœuds d'attaque (**A**), de soutien (**S**) et de relâchement (**R**).
- Tous les nœuds créés à la suite du nœud de soutien affectent la phase de relâchement de l'enveloppe.

Ajuster la courbe d'enveloppe

L'éditeur d'enveloppe permet d'ajuster la courbe d'enveloppe par glisser-déplacer.

- Pour déplacer un nœud dans le sens horizontal ou vertical, cliquez dessus et faites-le glisser.
- Pour déplacer la courbe d'enveloppe dans le sens vertical entre deux nœuds, cliquez dessus et faites-la glisser.

Fonctions de zoom dans les éditeurs d'enveloppes

L'axe vertical de l'éditeur d'enveloppe correspond au niveau. L'axe horizontal correspond à la durée.

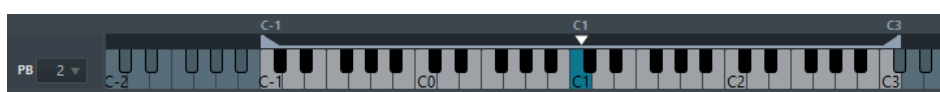
- Pour faire un zoom avant ou arrière, cliquez sur les boutons + ou - situés à droite de la barre de défilement sous l'éditeur d'enveloppe, ou servez-vous des raccourcis clavier correspondants.
- Pour faire un zoom avant ou arrière à la position actuelle, cliquez sur l'axe temporel et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas.
- Pour zoomer sur une région en particulier, maintenez la touche **Alt** enfoncée, cliquez et faites glisser la souris sur cette région.

LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 652

Section du clavier

Dans la section clavier des **Commandes de l'échantillonneur**, vous pouvez définir la touche de base et la plage de touches de l'échantillon, ainsi que la plage de modulation de la molette de Pitchbend de votre clavier MIDI.



Pitchbend

Détermine la modulation maximale appliquée quand vous utilisez la molette de Pitchbend de votre clavier MIDI. La plage de Pitchbend se configure en demi-tons et elle peut s'étendre sur 12 demi-tons maximum.

Clavier

Détermine la touche de base et la plage de touches de l'échantillon.

LIENS ASSOCIÉS

[Définir manuellement la touche de base](#) à la page 369

[Configurer la plage de touches](#) à la page 369

Fonctions d'édition et de lecture des échantillons

Toutes les éditions des échantillons dans les **Commandes de l'échantillonneur** sont non destructives.

Définir le début et la fin d'un échantillon

En définissant le début et la fin de l'échantillon, vous pouvez délimiter la partie de l'échantillon qui est lue quand vous appuyez sur une touche de votre clavier MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Faites glisser la poignée **Set Sample Start** vers la droite pour définir le point de départ de l'échantillon.
 2. Faites glisser la poignée **Set Sample End** vers la gauche pour définir la position de fin de l'échantillon.
-

Configurer des boucles sur des échantillons audio

Vous pouvez configurer une boucle qui sera lue quand l'échantillon sera déclenché.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, cliquez sur **Mode Boucle** et sélectionnez un mode de boucle dans le menu local.
Les poignées de **Sustain Loop Start/End** et la surimpression de l'intervalle de boucle (en vert) s'affichent.
2. Faites glisser les poignées **Set Sustain Loop Start/End** pour ajuster les points de début et de fin de la boucle.
Pour créer une transition de boucle fluide, essayez d'aligner la surimpression de l'intervalle de boucle (en vert) sur la forme d'onde de l'échantillon (en gris).

À NOTER

Vous ne pouvez pas faire glisser les points de début et de fin de la boucle au-delà de l'intervalle défini pour l'échantillon.

LIENS ASSOCIÉS

[Définir le début et la fin d'un échantillon](#) à la page 368

Définir manuellement la touche de base

La **Touche de base** est celle sur laquelle l'échantillon est joué à sa hauteur d'origine. Si l'échantillon n'intègre pas de données de touche de base ou si vous souhaitez qu'il soit lu à une hauteur différente, vous devez définir manuellement la touche de base.

À NOTER

Quand vous chargez un échantillon qui n'intègre pas de données de touche de base, la touche de base utilisée est automatiquement C3 (do).

Pour définir manuellement la touche de base, procédez de l'une des façons suivantes :

- Dans la section du clavier des **Commandes de l'échantillonneur**, cliquez sur la poignée de la touche de base et faites-la glisser.
- Dans la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**, double-cliquez dans le champ **Touche de base** et définissez la touche de base de votre choix à l'aide du clavier de votre ordinateur, de la molette de la souris ou de votre clavier MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Section du clavier](#) à la page 368

[Configurer la plage de touches](#) à la page 369

Configurer la plage de touches

Vous pouvez définir la plage des touches qui déclencheront l'échantillon afin de ne le déclencher qu'à l'aide des touches sur lesquelles il a un bon son.

PROCÉDER AINSI

- Dans la section du clavier, modifiez la plage de touches en faisant glisser les poignées d'intervalle situées au-dessus du clavier.
-

RÉSULTAT

Seules les touches comprises dans la plage de touches définie déclenchent un son quand elles sont jouées.

LIENS ASSOCIÉS

[Section du clavier](#) à la page 368

Lire des échantillons

Après avoir chargé un échantillon audio dans les **Commandes de l'échantillonneur**, vous pouvez déclencher sa lecture à l'aide d'un clavier MIDI externe ou du **Clavier à l'écran**.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez chargé un échantillon dans les **Commandes de l'échantillonneur** et procédé à toutes les éditions et configurations nécessaires pour votre échantillon. Vous avez installé et configuré votre clavier MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, activez **Monitor** sur la piste Échantillonneur.
2. Facultatif : Dans la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**, activez **Hauteur fixe**.
L'échantillon sera ainsi lu à sa hauteur et à sa vitesse d'origine.
3. Appuyez sur quelques touches de votre clavier ou utilisez le **Clavier à l'écran** pour lire l'échantillon.

RÉSULTAT

Quand la **Hauteur fixe** est désactivée, la hauteur de l'échantillon est déterminée en fonction des notes que vous jouez. Quand vous appuyez sur des touches graves, la note de l'échantillon est basse. Quand vous appuyez sur des touches aiguës, la note de l'échantillon est haute.

Quand la **Hauteur fixe** est activée, l'échantillon est lu à sa hauteur d'origine.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour utiliser le son de l'échantillon édité dans votre projet, créez ou enregistrez un événement MIDI sur la piste Échantillonneur.

LIENS ASSOCIÉS

[Clavier à l'écran](#) à la page 176

[Monitoring via Cubase](#) à la page 181

[Événements MIDI](#) à la page 134

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 178

[Éditeurs MIDI](#) à la page 490

Transférer des échantillons des Commandes de l'échantillonneur vers des instruments VST

Vous pouvez transférer des échantillons audio avec tous les paramètres configurés dans les **Commandes de l'échantillonneur** vers des instruments VST Steinberg spécifiques.

Quand des échantillons audio sont transférés des **Commandes de l'échantillonneur** vers un instrument VST, une piste d'Instrument est créée dans la liste des pistes. Cette nouvelle piste est créée sous la piste Échantillonneur. L'échantillon audio est chargé dans l'instrument VST avec tous ses paramètres.

Voici les instruments VST Steinberg vers lesquels vous pouvez transférer des échantillons audio à partir des **Commandes de l'échantillonneur** :

- Groove Agent
- Groove Agent SE
- HALion
- Padshop Pro

Transférer un échantillon

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez installé Groove Agent, Groove Agent SE ou HALion. Vous avez chargé un échantillon audio dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**, cliquez sur **Transférer vers un nouvel instrument**.
2. Dans le menu local, sélectionnez l'instrument vers lequel vous souhaitez transférer l'échantillon.

RÉSULTAT

Dans la liste des pistes, une piste d'Instrument est créée sous la piste Échantillonneur. Cette piste d'Instrument possède le même nom que la piste Échantillonneur. L'échantillon audio est chargé dans l'instrument VST sélectionné avec tous ses paramètres.

LIENS ASSOCIÉS

[Transférer un échantillon](#) à la page 371

Bibliothèque

Chaque fois que vous enregistrez sur une piste Audio, un fichier est créé sur votre disque dur. Une référence à ce fichier, un clip, est ajoutée à la **Bibliothèque**.

Les règles suivantes s'appliquent à la **Bibliothèque** :

- Tous les clips, audio ou vidéo, appartenant à un projet apparaissent dans la liste de la **Bibliothèque**.
- Chaque projet possède une **Bibliothèque** qui lui est propre.

Dans la **Bibliothèque**, l'affichage des dossiers et de leurs contenus est identique à celui des listes de dossiers et de fichiers dans Explorateur de fichiers/finder macOS. Dans la **Bibliothèque**, vous pouvez exécuter des opérations qui affectent les fichiers du disque et d'autres opérations qui affectent uniquement les clips.

Opérations qui affectent les fichiers

- Importer des clips (les fichiers audio peuvent être automatiquement copiés et/ou convertis)
- Convertir des formats de fichiers
- Renommer des clips (les fichiers référencés sur le disque sont également renommés) et des régions
- Supprimer des clips
- Préparer les archives de fichiers pour l'archivage
- Minimiser les fichiers

Opérations qui affectent les clips

- Copier les clips
- Audition des clips
- Organiser les clips
- Appliquer un traitement audio aux clips

Fenêtre Bibliothèque

La fenêtre **Bibliothèque** vous permet de gérer les fichiers de média du projet actif.

Il existe plusieurs moyens d'ouvrir la **Bibliothèque** :

- Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Ouvrir bibliothèque**. Si cette icône n'est pas visible, activez l'option **Fenêtres de Média et de MixConsole** dans le menu contextuel de la barre d'outils.
- Sélectionnez **Projet > Bibliothèque**.
- Sélectionnez **Média > Ouvrir bibliothèque**.

Media	Used	Status	Musical Mode	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio													
Record													
▶ Ambient Guitar	1			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	17. 2. 4.118	[Data] D:\Pr	
▶ Amp & Pedal Bass	4			119.80	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	10/18/2017	17. 2. 4.119	[Data] D:\Pr	
▶ BASS	2			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	18. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Bass Amp	2			120.27	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	10/24/2017	3. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Electronic Kit Full	1			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	18. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Intro GTR	2			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	3. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Perc Guitar_01	1			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	17. 2. 4.118	[Data] D:\Pr	
▶ Perc Guitar_02	1			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	72. 5. 2.119	[Data] D:\Pr	
▶ Sampler Track													
▶ Layer Kick 12	1			???	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	1. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Layer Kick1	1			???	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	1. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ VOX	1			146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	50. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ VOX-02	1			146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	51. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ VOX-03	1			146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	92. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Wah Tele	1			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	9. 9. 2.119	[Data] D:\Pr	
Video													
Trash													

Le contenu de la **Bibliothèque** est réparti dans plusieurs dossiers :

Dossier Audio

Contient tous les clips et régions audio faisant partie du projet.

Cubase Elements uniquement : Si le projet contient une ou plusieurs pistes Échantillonneur, un sous-dossier intitulé **Piste Échantillonneur** est créé dans le dossier audio. Ce sous-dossier contient tous les clips d'échantillons que vous avez chargés dans **Commandes de l'échantillonneur**.

Dossier Vidéo

Contient tous les clips vidéo faisant partie du projet.

Dossier Corbeille

Contient les clips inutilisés qui ont été placés dans ce dossier pour être à terme supprimés définitivement du disque dur.

À NOTER

Ces dossiers ne peuvent être ni renommés ni supprimés, mais vous pouvez ajouter autant de sous-dossiers que vous le souhaitez.

Colonnes de la fenêtre Bibliothèque

Les colonnes de la fenêtre **Bibliothèque** contiennent des informations sur les clips et les régions.

Media	Used	Status	Musical Mode	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio													
Record													
▶ Ambient Guitar	1			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	17. 2. 4.118	[Data] D:\Pr	
▶ Amp & Pedal Bass	4			119.80	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	10/18/2017	17. 2. 4.119	[Data] D:\Pr	
▶ BASS	2			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	18. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Bass Amp	2			120.27	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	10/24/2017	3. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Electronic Kit Full	1			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	18. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Intro GTR	2			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	3. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Perc Guitar_01	1			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	17. 2. 4.118	[Data] D:\Pr	
▶ Perc Guitar_02	1			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	72. 5. 2.119	[Data] D:\Pr	
▶ Sampler Track													
▶ Layer Kick 12	1			???	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	1. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Layer Kick1	1			???	4/4	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	1. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ VOX	1			146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	50. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ VOX-02	1			146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	51. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ VOX-03	1			146.00	9/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	92. 1. 1. 0	[Data] D:\Pr	
▶ Wah Tele	1			146.00	1/8	-	Standard - Mix	44.100 kHz 24 bit	Wave	7/10/2018	9. 9. 2.119	[Data] D:\Pr	
Video													
Trash													

Les colonnes suivantes sont disponibles :

Média






Contient les dossiers **Audio**, **Vidéo** et **Corbeille**. Si les dossiers sont ouverts, les noms de clip ou de région apparaissent et peuvent être édités.

Utilisé

Indique le nombre de fois qu'un clip est utilisé dans le projet. S'il n'y a aucune entrée dans cette colonne, c'est que le clip correspondant n'est pas utilisé.

Statut

Les diverses icônes affichées correspondent aux statuts actuels de la **Bibliothèque** et des clips. Voici les symboles que vous pouvez voir :

- Dossier d'**Enregistrement** 
Indique le dossier d'**Enregistrement**.
- Traitement 
Indique qu'un clip a été traité.
- Manquant 
Indique qu'un clip est référencé dans le projet mais qu'il est absent de la **Bibliothèque**.
- Externe 
Indique que le fichier auquel le clip fait référence est externe, c'est-à-dire qu'il est situé hors du dossier **Audio** du projet en cours, par exemple.
- Enregistré 
Indique que le clip a été enregistré dans la version ouverte du projet. Ce repère aide à retrouver rapidement les clips enregistrés récemment.

Mode Musical

Vous pouvez utiliser le **Mode Musical** pour aligner les boucles audio sur le tempo du projet. La case à cocher de cette colonne permet d'activer ou de désactiver le mode musical. Si la colonne **Tempo** indique « ??? », c'est que vous devez saisir le bon tempo avant de pouvoir activer le **Mode Musical**.

Tempo

Indique le tempo des fichiers audio s'il est disponible. Si aucun tempo n'a été défini, la colonne indique « ??? ».

Sign

Indique la mesure, par exemple « 4/4 ».

Tonalité

Indique la tonalité de base si elle a été définie pour le fichier.

Algorithme

Cette colonne indique le préréglage d'algorithme utilisé quand le fichier audio est traité.

- Pour changer de préréglage par défaut, cliquez sur le nom du préréglage et sélectionnez un autre préréglage dans le menu local.

Information

Pour les clips audio, cette colonne indique la fréquence d'échantillonnage, la résolution, le nombre de canaux et la durée du clip.

Pour les régions, elle indique les positions de début et de fin de la région en valeurs d'images.

Pour les clips vidéo, elle indique la fréquence d'images, la résolution, le nombre d'images et la durée du clip.

Type

Indique le format de fichier du clip.

Date

Indique la date de la dernière modification du fichier audio.

Heure d'Origine

Indique la position temporelle à laquelle le clip a été enregistré à l'origine dans le projet. Comme cette valeur peut servir de référence pour l'option **Insérer dans le projet** de la section **Média** ou du menu contextuel, vous pouvez la modifier si la valeur **Heure d'origine** est indépendante (ce qui n'est pas le cas pour les régions, par exemple).

Cubase Elements uniquement : Vous pouvez modifier cette valeur directement dans la colonne ou sélectionner le clip correspondant dans la **Bibliothèque**, placer le curseur de projet à la nouvelle position et sélectionner **Audio > Mettre à jour l'origine**.

Image

Montre les images de forme d'onde des clips ou des régions audio.

Chemin

Indique l'emplacement du fichier du clip sur le disque dur.

Nom de bobine

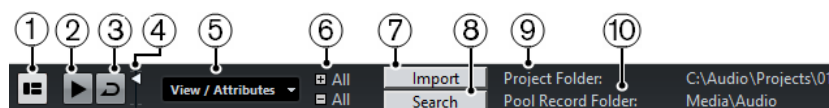
Les fichiers audio peuvent inclure cet attribut, qui est alors affiché dans cette colonne. Il décrit la bobine ou la bande à partir de laquelle le média a été enregistré à l'origine.

À NOTER

Vous pouvez réorganiser l'ordre des colonnes en cliquant sur un en-tête et en le faisant glisser vers la gauche ou la droite.

Barre d'outils

La barre d'outils regroupe les outils et les paramètres qui permettent de travailler dans la **Bibliothèque**.



1 Afficher ligne d'infos

Permet d'activer/désactiver la ligne d'infos.

2 Audition

Quand cette option est activée et que vous sélectionnez un clip dans la **Bibliothèque**, celui-ci est lu.

3 Audition de la boucle

Quand cette option est activée, le clip sélectionné est lu en boucle.

4 Volume

Permet de définir le volume de lecture.

5 Vue/Attributs

Permet d'afficher/masquer les différents attributs dans la fenêtre **Bibliothèque**.

6 Ouvrir/Fermer tous les dossiers

Permet d'ouvrir et de fermer tous les dossiers.

- 7 Importer**
Permet d'importer des fichiers de média dans la **Bibliothèque**.
- 8 Rechercher**
Permet de rechercher des fichiers de média dans la **Bibliothèque** et dans les disques connectés.
- 9 Répertoire de travail**
Indique le chemin d'accès du dossier du projet actif.
- 10 Répertoire d'enregistrement de la Bibliothèque**
Indique le chemin d'accès du dossier d'**Enregistrement** du projet actif. Par défaut, il s'agit du dossier **Audio**. Vous pouvez toutefois créer un nouveau sous-dossier **Audio** et le définir en tant que nouveau répertoire d'enregistrement de la **Bibliothèque**.

Ligne d'infos

La ligne d'infos indique des informations concernant l'événement ou le conteneur sélectionné dans la **Bibliothèque**.

La ligne d'infos indique des informations supplémentaires sur les fichiers de la **Bibliothèque**.

- Pour l'activer, cliquez sur **Afficher ligne d'infos** situé à gauche de la barre d'outils.

La ligne d'infos indique les informations suivantes :

Fichiers audio

Nombre de fichiers audio dans la **Bibliothèque**.

Utilisé

Nombre de fichiers audio en cours d'utilisation.

Taille totale

Taille totale de tous les fichiers audio compris dans la **Bibliothèque**.

Fichiers externes

Nombre de fichiers de la **Bibliothèque** qui ne se trouvent pas dans le dossier de projet (par exemple les fichiers vidéo).

Utilisation de la Bibliothèque

À NOTER

La plupart des fonctions du menu principal liées à la **Bibliothèque** sont également disponibles dans le menu contextuel de la **Bibliothèque**.

Renommer des clips ou des régions dans la Bibliothèque

IMPORTANT

Quand vous changez les noms des clips ou régions dans la **Bibliothèque**, les fichiers de référence sur le disque sont également renommés. Il est recommandé de renommer les clips ou les régions dans la **Bibliothèque**. Faute de quoi, la référence du clip au fichier pourrait être perdue.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez un clip ou une région et cliquez sur son nom.

2. Saisissez un nouveau nom et appuyez sur **Entrée**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[À propos des fichiers manquants](#) à la page 382

Dupliquer des clips dans la Bibliothèque

Vous pouvez dupliquer des clips pour appliquer différentes méthodes de traitement aux copies.

À NOTER

La duplication d'un clip ne crée pas de nouveau fichier sur le disque, mais une nouvelle version d'édition du clip qui se réfère au même fichier audio.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez le clip à dupliquer.
 2. Sélectionnez **Média > Nouvelle version**.
-

RÉSULTAT

Une nouvelle version du clip apparaît dans le même dossier **Bibliothèque**. Le nom du clip dupliqué est identique à l'original, mais se termine par un numéro de version. Les régions du clip sont également copiées, mais conservent leur nom.

Insertion de clips dans un projet

Pour insérer un clip dans un projet, vous pouvez utiliser les commandes d'insertion du menu **Média** ou procéder par glisser-déplacer.

Insérer des clips dans un projet via les commandes de menu

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les clips à insérer dans le projet.
2. Sélectionnez **Média > Insérer dans le projet** et choisissez une option d'insertion. Si plusieurs clips sont sélectionnés, vous avez le choix de les insérer sur une piste ou sur plusieurs.

À NOTER

Les points de synchronisation des clips insérés sont alignés sur la position d'insertion sélectionnée. Si vous souhaitez ajuster le point de synchronisation avant d'insérer un clip, double-cliquez sur ce clip afin d'ouvrir l'Éditeur d'échantillons. Cet éditeur vous permet d'ajuster le point de synchronisation et d'utiliser les options d'insertion.

RÉSULTAT

Le clip sera inséré sur la piste sélectionnée ou sur une nouvelle piste Audio. Si plusieurs pistes sont sélectionnées, le clip sera inséré sur la première piste sélectionnée.

LIENS ASSOCIÉS

[Modifier le point de synchronisation](#) à la page 334

Insertion de clips dans un projet par glisser-déplacer

Vous pouvez faire glisser un clip depuis la **Bibliothèque** vers la fenêtre **Projet**.

Le calage s'applique si la fonction **Calage** est activée.

Quand vous faites glisser le clip dans la fenêtre **Projet**, le curseur Réticule et une infobulle apparaissent. L'infobulle indique la position temporelle sur laquelle se cale le clip.

Quand vous déplacez le clip dans une zone de la liste des pistes où il n'y a aucune piste, une nouvelle piste est créée pour l'événement inséré.

À NOTER

Si vous appuyez sur **Maj** et maintenez la touche enfoncée tout en faisant glisser le clip depuis la **Bibliothèque** sur un événement, le clip de cet événement sera remplacé.

LIENS ASSOCIÉS

[Modifier le point de synchronisation](#) à la page 334

[Remplacer des clips dans des événements](#) à la page 133

[Curseur Réticule](#) à la page 62

Supprimer des clips de la Bibliothèque

Vous pouvez choisir de supprimer des clips de la **Bibliothèque** sans effacer les fichiers correspondants sur le disque dur.

Supprimer des clips de la Bibliothèque

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, choisissez les clips à supprimer et sélectionnez **Édition > Supprimer**.
Vous pouvez également appuyer sur **Retour arrière** ou sur **Supprimer**.
 2. Selon que les clips sont utilisés ou non par un événement, vous avez différentes possibilités :
 - Si les clips sont utilisés par un événement, cliquez sur **Supprimer** puis sur **Supprimer de la Bibliothèque**.
 - Si les clips ne sont pas utilisés par un événement, cliquez sur **Supprimer de la Bibliothèque**.
-

RÉSULTAT

Les clips ne sont plus disponibles dans la **Bibliothèque** du projet, mais les fichiers sont toujours sur le disque dur et peuvent être utilisés dans d'autres projets, etc. Cette opération est réversible.

Supprimer des fichiers du disque dur

Pour supprimer un fichier définitivement du disque dur, vous devez d'abord le déplacer vers le dossier **Corbeille** de la **Bibliothèque**.

IMPORTANT

Vérifiez si les fichiers audio que vous souhaitez supprimer ne sont pas utilisés dans d'autres projets.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les clips à supprimer du disque dur et sélectionnez **Édition > Supprimer**.
Vous pouvez également appuyer sur **Retour arrière**, sur **Supprimer** ou faire glisser les clips dans le dossier **Corbeille**.

À NOTER

Il est possible de récupérer un clip ou une région dans le dossier **Corbeille** en le/la faisant glisser dans un dossier **Audio** ou **Vidéo**.

2. Selon que les clips sont utilisés ou non par un événement, vous avez différentes possibilités :
 - Si les clips sont utilisés par un événement, cliquez sur **Supprimer**, puis sur **Corbeille**.
 - S'ils ne sont pas utilisés par un événement, cliquez sur **Corbeille**.
 3. Sélectionnez **Média > Vider la corbeille**.
 4. Cliquez sur **Effacer**.
-

RÉSULTAT

Les fichiers sont supprimés du disque dur.

Supprimer des clips inutilisés de la Bibliothèque

Vous pouvez rechercher dans la **Bibliothèque** tous les clips qui ne sont pas utilisés dans le projet. Il est ainsi plus facile de les supprimer.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **Bibliothèque**, sélectionnez **Média > Supprimer les média inutilisés**.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour placer les clips dans le dossier **Corbeille**, sélectionnez **Corbeille**.
 - Pour supprimer les clips de la **Bibliothèque**, sélectionnez **Supprimer de la Bibliothèque**.
-

Supprimer des régions de la Bibliothèque

PROCÉDER AINSI

- Dans la **Bibliothèque**, sélectionnez une région, puis sélectionnez **Édition > Supprimer**.
Vous pouvez également appuyer sur **Retour arrière** ou sur **Supprimer**.

IMPORTANT

Vous n'êtes pas averti si la région est toujours utilisée.

Retrouver des événements et des clips

Vous pouvez rapidement afficher les clips associés aux événements sélectionnés, de même que les événements associés aux clips sélectionnés.

Retrouver des événements à partir de clips dans la Bibliothèque

Dans la **Bibliothèque**, vous pouvez trouver à quel clip font référence des événements du projet.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez un ou plusieurs clips.
2. Sélectionnez **Média > Sélectionner dans le projet**.

RÉSULTAT

Tous les événements qui font référence aux clips sélectionnés sont désormais sélectionnés dans la fenêtre **Projet**.

Retrouver des clips à partir d'événements dans la fenêtre Projet

Dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez trouver à quel événement particulier appartient tel ou tel clip.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs événements dans la fenêtre **Projet**.
2. Sélectionnez **Audio > Rechercher les événements sélectionnés dans la bibliothèque**.

RÉSULTAT

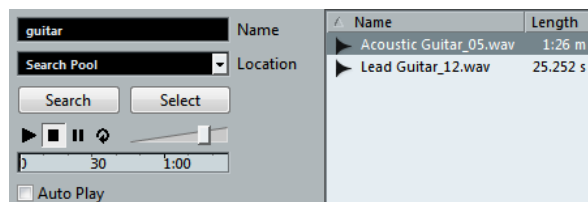
Les clips correspondants sont localisés et affichés en surbrillance dans la **Bibliothèque**.

Recherche de fichiers audio

Les fonctions de recherche vous aident à trouver les fichiers audio ou autres médias dans la **Bibliothèque** ou sur votre disque dur. Elles fonctionnent comme les outils de recherche habituels, mais offrent quelques fonctions supplémentaires.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, cliquez sur **Rechercher** dans la barre d'outils. Une section avec les fonctions de recherche apparaît dans la fenêtre.



2. Indiquez les fichiers recherchés dans le champ **Nom**. Vous pouvez utiliser des noms partiels ou des jokers (*), si vous le désirez.

À NOTER

La recherche porte uniquement sur les formats de fichiers audio pris en charge.

3. Utilisez le menu local **Lieu** pour indiquer l'emplacement où rechercher. Ce menu local répertorie tous vos disques locaux et supports amovibles.

- Pour limiter la recherche à certains dossiers, choisissez **Sélectionner le chemin de recherche** et sélectionnez le dossier souhaité dans la boîte de dialogue qui s'ouvre.

La recherche va inclure le dossier sélectionné mais aussi tous ses sous-dossiers.

À NOTER

Les dossiers récemment sélectionnés avec la fonction **Sélectionner le chemin de recherche** apparaissent dans le menu local afin d'en simplifier la sélection.

4. Cliquez sur **Rechercher**.

La recherche démarre et le panneau **Rechercher** indique la mention **Arrêter**.

- Pour annuler la recherche, cliquez sur **Arrêter**.

Une fois la recherche terminée, les fichiers trouvés s'affichent sur la droite.

- Pour écouter un fichier, sélectionnez-le dans la liste et utilisez les contrôles de lecture situés à gauche (Lecture, Stop, Pause et Cycle). Si **Lecture automatique** est activé, les fichiers sélectionnés sont lus automatiquement.
- Pour importer un fichier dans la **Bibliothèque**, double-cliquez dessus dans la liste ou sélectionnez-le et cliquez sur **Importer**.

5. Pour fermer le panneau de recherche, cliquez à nouveau sur **Rechercher** dans la barre d'outils.

Utilisation de la fonctionnalité de recherche étendue

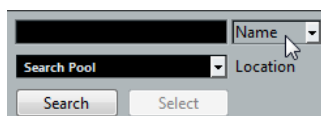
Outre le critère de recherche **Nom**, vous avez d'autres filtres de recherche à votre disposition. Les options de recherche étendue vous permettent de lancer des recherches détaillées afin de gérer vos bases de données de sons les plus volumineuses.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, cliquez sur **Rechercher** dans la barre d'outils.

Le panneau de recherche apparaît en bas dans la fenêtre **Bibliothèque**.

2. Cliquez sur le texte **Nom** pour ouvrir le menu local de recherche étendue et sélectionner et définir un critère de recherche.



Le menu contient également les sous-menus **Ajouter filtre** et **Préréglages**.

Les critères de recherche disposent des paramètres suivants :

- **Nom** : noms partiels ou caractères de remplacement (*)
- **Taille** : inférieur, supérieur, égal, entre (deux valeurs), en secondes, minutes, heures et octets
- **Résolution en bits** : 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits à virgule flottante, 64 bits à virgule flottante
- **Voies** : mono, stéréo et de 3 à 16
- **Fréquence d'échantillonnage** : diverses valeurs, sélectionnez **Autres** pour paramétrer librement
- **Date** : divers intervalles de recherche

3. Sélectionnez l'un des critères de recherche dans le menu local.

Le critère de recherche devient le critère sélectionné.

4. Facultatif : Pour afficher davantage d'options de recherche, ouvrez le menu local de recherche étendue, sélectionnez le sous-menu **Ajouter filtre** et sélectionnez un élément.

5. Facultatif : Pour enregistrer les paramètres du filtre de recherche dans un préréglage, ouvrez le menu local de recherche étendue, sélectionnez **Préréglages > Enregistrer préréglage**, puis attribuez un nom à votre préréglage.
Les préréglages enregistrés sont ajoutés au sous-menu **Préréglages**.
 6. Facultatif : Pour supprimer un paramètre du filtre de recherche, ouvrez le menu local de recherche étendue, sélectionnez le préréglage, puis sélectionnez **Effacer préréglage**.
-

Fenêtre Recherche de média

La fenêtre **Recherche de média** est une fenêtre autonome qui offre les mêmes fonctionnalités que l'option **Recherche de média** de la **Bibliothèque**.

- Pour ouvrir la fenêtre **Recherche de média**, sélectionnez **Média > Recherche de média**.
- Pour insérer un clip ou une région dans le projet à partir de la fenêtre **Recherche de média**, choisissez le clip ou la région dans la liste, sélectionnez **Média > Insérer dans le projet**, puis sélectionnez pour une option d'insertion.

LIENS ASSOCIÉS

[Insertion de clips dans un projet](#) à la page 377

À propos des fichiers manquants

Lorsque vous ouvrez un projet et qu'un ou plusieurs fichiers manquent, la boîte de dialogue **Gérer les fichiers manquants** s'ouvre. Si vous cliquez sur **Fermer**, le projet s'ouvre sans les fichiers manquants.

Vous pouvez vérifier dans la **Bibliothèque** quels fichiers sont considérés comme « manquants » : Ils sont accompagnés d'un point d'interrogation dans la colonne **Statut**.

Un fichier est considéré comme manquant si au moins l'une des conditions suivantes est remplie :

- Le fichier a été déplacé ou renommé en dehors du programme depuis la dernière fois que vous avez travaillé sur le projet et vous avez ignoré la boîte de dialogue **Gérer les fichiers manquants** lorsque vous avez ouvert le projet pour une nouvelle session.
- Vous avez déplacé le fichier ou modifié son nom en dehors du programme au cours de la session actuelle.
- Vous avez déplacé ou renommé le dossier dans lequel se trouvent les fichiers manquants.

Retrouver les fichiers manquants

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Média > Rechercher les fichiers manquants**.
2. Dans la boîte de dialogue **Gérer les fichiers manquants**, vous pouvez choisir de laisser le programme rechercher le fichier (**Rechercher**), de le rechercher manuellement (**Localiser**) ou de définir le dossier dans lequel le programme recherchera le fichier (**Répertoire**).
 - Quand vous sélectionnez **Rechercher**, une boîte de dialogue s'ouvre pour vous permettre de choisir quel dossier ou disque sera exploré par le programme. Cliquez sur **Rechercher dans le répertoire**, sélectionnez un dossier ou un disque et cliquez sur **Démarrer**. Si le programme trouve des fichiers, sélectionnez celui de votre choix dans la liste et cliquez sur **Accepter**. Ensuite, Cubase tente de retrouver automatiquement les autres fichiers manquants.
 - Si vous sélectionnez **Localiser**, un sélecteur de fichier apparaît et vous pouvez y rechercher vous-même le fichier. Sélectionnez le fichier et cliquez sur **Ouvrir**.

- Quand vous sélectionnez **Répertoire**, une boîte de dialogue s'ouvre et vous pouvez y définir le répertoire dans lequel le fichier manquant doit être recherché. C'est cette méthode qui peut être la plus indiquée si vous avez renommé ou déplacé le dossier contenant le fichier manquant, mais que le fichier en question porte toujours le même nom. Une fois le dossier correct sélectionné, le programme retrouve le fichier, et vous pouvez refermer la boîte de dialogue.
-

Reconstitution des fichiers d'édition manquants

Quand un fichier manquant reste introuvable, un point d'interrogation figure à son niveau dans la colonne **Statut** de la **Bibliothèque**. Toutefois, s'il s'agit d'un fichier d'édition (c'est-à-dire un fichier créé après un traitement audio et enregistré dans le sous-dossier Éditions du dossier de projet), il est possible que le programme parvienne à le reconstituer en reproduisant les opérations d'édition qui avaient été effectuées sur le fichier audio d'origine.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, localisez les clips dont les fichiers manquent.
 2. Consultez la colonne **Statut**. Si le statut des fichiers est « Reconstructible », Cubase pourra les reconstituer.
 3. Sélectionnez les clips reconstructibles, puis sélectionnez **Média > Reconstruire**.
-

RÉSULTAT

L'édition est effectuée et les fichiers d'édition sont recréés.

Supprimer les fichiers manquants de la Bibliothèque

Si la **Bibliothèque** contient des fichiers audio ne pouvant être ni retrouvés ni reconstruits, il peut être souhaitable de les supprimer.

PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez **Média > Effacer les fichiers manquants**.
-

RÉSULTAT

Tous les fichiers manquants de la **Bibliothèque** et les événements correspondants dans la fenêtre **Projet** sont supprimés.

Écouter des clips dans la Bibliothèque

Vous pouvez écouter les clips depuis la **Bibliothèque** à l'aide des raccourcis clavier, du bouton **Audition** ou en cliquant sur l'image de la forme d'onde d'un clip.

- Utiliser les raccourcis clavier.
Si vous activez l'option **[Espace] déclenche la pré-écoute locale** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport**), vous pourrez écouter en appuyant sur la barre **Espace**. Le résultat est le même qu'en activant **Audition** dans la barre d'outils.
- Sélectionnez un clip et activez **Audition**.
Le clip est lu en entier. Pour arrêter la lecture, cliquez à nouveau sur **Audition**.
- Cliquez sur l'image de la forme d'onde d'un clip.
Le clip est lu de la position sélectionnée sur la forme d'onde jusqu'à sa fin. Pour arrêter la lecture, cliquez sur **Audition** ou n'importe où dans la fenêtre **Bibliothèque**.

Le signal audio est routé directement sur le bus de mixage principal (sortie par défaut) et contourne les paramètres de la voie audio, les effets et les égaliseurs.

À NOTER

Vous pouvez régler le niveau d'écoute à l'aide du fader de niveau miniature dans la barre d'outils. Ceci n'affecte pas le niveau de lecture normal.

Voici ce qui se produit si vous activez **Audition de la boucle** avant l'écoute :

- Quand vous cliquez sur **Audition** pour écouter un clip, ce dernier se répète indéfiniment jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture en cliquant à nouveau sur **Audition** ou sur **Audition de la boucle**.
- Quand vous cliquez sur l'image de la forme d'onde pour écouter, c'est la section comprise entre l'endroit où vous avez cliqué et la fin du clip qui se répète indéfiniment jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture.

Ouverture des clips dans l'Éditeur d'échantillons

L'Éditeur d'échantillons vous permet d'éditer le clip avec une grande précision.

- Pour ouvrir un clip dans l'**Éditeur d'échantillons**, double-cliquez sur l'icône d'une forme d'onde d'un clip ou sur son nom dans la colonne **Média**.
- Pour ouvrir dans l'**Éditeur d'échantillons** une région du clip, double-cliquez sur cette région dans la **Bibliothèque**.

Cette solution vous permet par exemple de définir le point de synchronisation du clip. Quand vous insérez ensuite le clip dans le projet à partir de la **Bibliothèque**, le point de synchronisation défini détermine l'alignement de ce clip.

LIENS ASSOCIÉS

[Modifier le point de synchronisation](#) à la page 334

[Éditeur d'échantillons](#) à la page 319

Importer un média

La boîte de dialogue **Importer un média** vous permet d'importer des fichiers directement dans la **Bibliothèque**.

Pour ouvrir la boîte de dialogue, sélectionnez **Média > Importer un média** ou cliquez sur **Importer** dans la barre d'outils de la **Bibliothèque**.

Il s'agit d'un sélecteur de fichier standard qui permet d'accéder à d'autres dossiers, d'écouter des fichiers, etc. Les formats de fichiers suivants peuvent être importés :

- Wave (normal ou Broadcast)
- AIFF et AIFC (AIFF compressé)
- REX ou REX 2
- FLAC (Free Lossless Audio Codec)
- SD2 (Sound Designer II) (macOS uniquement)
- MPEG Layer 2 et Layer 3 (fichiers MP2 et MP3)
- Ogg Vorbis (fichiers OGG)
- Windows Media Audio (Windows uniquement)
- Wave 64 (fichiers W64)

Les caractéristiques suivantes sont prises en charge :

- Stéréo ou Mono
- Toute fréquence d'échantillonnage

À NOTER

Les fichiers dont la fréquence d'échantillonnage est différente de celle du projet sont lus à une vitesse et une hauteur incorrectes.

- 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits à virgule flottante ou 64 bits à virgule flottante
- Divers formats vidéo

À NOTER

Vous pouvez également utiliser les commandes du sous-menu **Importer** du menu **Fichier** pour importer des fichiers audio ou vidéo dans la **Bibliothèque**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fichiers Wave](#) à la page 610

[Importer des fichiers ReCycle](#) à la page 201

[Formats de fichiers audio compressés pris en charge](#) à la page 197

[Compatibilité des fichiers vidéo](#) à la page 639

Importer des CD audio dans la Bibliothèque

Vous pouvez importer directement des pistes ou des sections de pistes depuis un CD audio dans la **Bibliothèque**. Une boîte de dialogue s'ouvre et vous invite à choisir les plages du CD qui seront copiées. Ces dernières seront converties en fichiers audio avant d'être ajoutées à la **Bibliothèque**.

- Pour importer un CD audio dans la **Bibliothèque**, sélectionnez **Média > Importer des pistes CD Audio**.

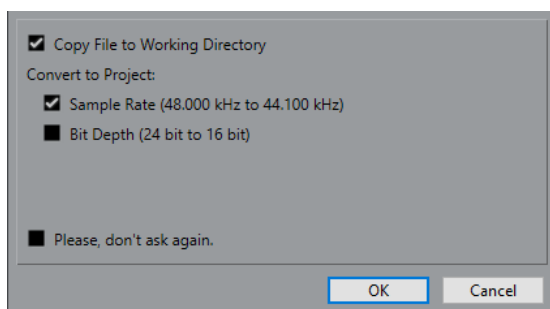
LIENS ASSOCIÉS

[Importer les pistes d'un CD audio](#) à la page 198

Boîte de dialogue Options d'import

La boîte de dialogue **Options d'import** vous permet de configurer comment les fichiers audio sont importés dans la **Bibliothèque**.

- Quand vous sélectionnez un fichier dans la boîte de dialogue **Importer un média** et que vous cliquez sur **Ouvrir**, la boîte de dialogue **Options d'import** apparaît.



Copier les fichiers dans le répertoire de travail

Permet de copier le fichier audio dans le dossier **Audio** du projet. Le clip fera référence à cette copie.

Désactivez cette option si vous préférez que le clip fasse référence au fichier d'origine situé à l'emplacement d'origine. Dans ce cas, le fichier est accompagné de l'indication « externe » dans la **Bibliothèque**.

Convertir et copier dans le projet si nécessaire

Permet de convertir le fichier importé si la fréquence d'échantillonnage ou la résolution est différente des paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

Ne plus afficher ce message

Permet de toujours importer les fichiers en fonction des paramètres, sans rouvrir la boîte de dialogue. Vous pouvez réinitialiser cette option dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).

LIENS ASSOCIÉS

[Colonnes de la fenêtre Bibliothèque](#) à la page 373

[Conversion de fichiers](#) à la page 388

[Conformer les fichiers](#) à la page 389

Exporter des régions sous forme de fichiers audio

Si vous avez créé des régions au sein d'un clip audio, elles peuvent être exportées dans des fichiers audio séparés. Si deux clips font référence au même fichier audio, vous pouvez créer un fichier audio différent pour chaque clip.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez la région à exporter.
2. Sélectionnez **Audio** > **Convertir la sélection en fichier**.
3. Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez créer le nouveau fichier audio et cliquez sur **OK**.
4. Si vous utilisez l'option **Convertir la sélection en fichier** pour créer un fichier audio à partir d'un clip qui fait référence à un fichier audio déjà utilisé pour générer un autre clip, attribuez un nom au nouveau fichier audio.

RÉSULTAT

Un nouveau fichier audio est alors créé dans le dossier spécifié. Ce fichier porte le même nom que la région et il est automatiquement ajouté à la **Bibliothèque**.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des événements audio à partir de régions](#) à la page 333

Changement du répertoire d'enregistrement de la Bibliothèque

Tous les clips audio que vous enregistrez dans le projet se retrouvent dans le **répertoire d'enregistrement de la Bibliothèque**. Le **Répertoire d'enregistrement de la Bibliothèque** est indiqué par le texte Enregistrement dans la colonne Statut et par un point sur le dossier lui-même.

Par défaut, il constitue le dossier Audio principal. Vous pouvez toutefois créer un sous-dossier Audio et le définir en tant que nouveau **répertoire d'enregistrement de la Bibliothèque**.

À NOTER

Les dossiers que vous créez dans la **Bibliothèque** sont uniquement utilisés pour l'organisation des fichiers dans la **Bibliothèque**. Tous les fichiers sont enregistrés dans le dossier défini en tant que **répertoire d'enregistrement de la Bibliothèque**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **Bibliothèque**, sélectionnez le dossier Audio ou n'importe quel clip audio.

À NOTER

Vous ne pouvez toutefois pas désigner le dossier Vidéo, ni aucun de ses sous-dossiers, comme **répertoire d'enregistrement de la Bibliothèque**.

2. Sélectionnez **Média > Créer un dossier**.
 3. Renommez le nouveau dossier.
 4. Sélectionnez le nouveau dossier, puis **Média > Définir le répertoire d'enregistrement de la Bibliothèque**, ou cliquez dans la colonne **Statut** du nouveau dossier.
-

RÉSULTAT

Le nouveau dossier devient le **répertoire d'enregistrement de la Bibliothèque**. Toutes les données audio enregistrées dans le projet sont enregistrées dans ce dossier.

Organisation des clips et des dossiers

Si vous accumulez un grand nombre de clips dans la **Bibliothèque**, vous aurez peut-être des difficultés à retrouver rapidement certains éléments. En réponse à ce problème, vous pouvez classer vos clips dans des sous-dossiers auxquels vous avez attribué des noms caractéristiques. Par exemple, les effets sonores peuvent être groupés dans un dossier, les voix dans un autre, etc.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez le type de dossier, audio ou vidéo, pour lequel vous souhaitez créer un sous-dossier.

À NOTER

Il n'est pas possible de ranger des clips audio dans un dossier vidéo, et vice versa.

2. Sélectionnez **Média > Créer un dossier**.
 3. Renommez le dossier.
 4. Faites glisser les clips dans le nouveau dossier.
-

Appliquer des traitements aux clips de la Bibliothèque

Vous pouvez appliquer des traitements audio aux clips depuis la **Bibliothèque**, comme vous le feriez à des événements dans la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les clips à traiter.
 2. Sélectionnez **Audio > Traitement hors ligne direct**, puis choisissez une méthode de traitement.
-

RÉSULTAT

Un symbole de forme d'onde indique que les clips ont été traités.

LIENS ASSOCIÉS

[Traitement hors ligne direct](#) à la page 298

Réduction des fichiers

Vous pouvez réduire les fichiers audio à la taille des clips audio référencés dans le projet. Les fichiers créés grâce à cette option contiennent uniquement les parties du fichier audio qui sont utilisées dans le projet.

Cette opération permet de réduire considérablement la taille du projet si de grandes parties des fichiers audio sont inutilisées. Ainsi, cette fonction est également utile pour l'archivage, après avoir terminé un projet.

IMPORTANT

Elle modifie définitivement les fichiers audio sélectionnés dans la **Bibliothèque**. Ce traitement est irréversible. Si vous souhaitez uniquement générer des copies des fichiers audio de taille réduite, sans modifier le projet d'origine, utilisez l'option **Copie de sauvegarde du projet**.

À NOTER

Le fait de réduire les fichiers efface tout l'historique des modifications.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les fichiers à réduire.
2. Sélectionnez **Média > Réduire fichier**.
3. Cliquez sur **Minimiser**.
Une fois la réduction terminée, les fichiers de référence de la version enregistrée du projet ne sont plus valides.
4. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour enregistrer le projet mis à jour, cliquez sur **Enregistrer maintenant**.
 - Pour poursuivre avec le projet non enregistré, cliquez sur **Plus tard**.

RÉSULTAT

Seules les portions audio utilisées dans le projet restent dans les fichiers audio du répertoire d'enregistrement de la **Bibliothèque**.

LIENS ASSOCIÉS

[Sauvegarde des projets](#) à la page 75

Conversion de fichiers

Dans la **Bibliothèque**, vous pouvez convertir les fichiers dans un autre format.

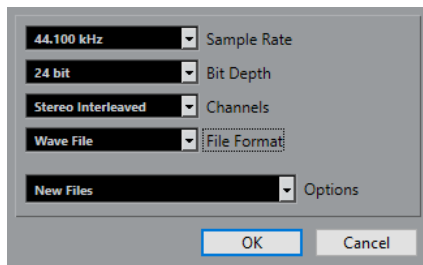
PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les fichiers à convertir.
2. Sélectionnez **Média > Convertir les fichiers**.
3. Configurez les paramètres de la boîte de dialogue **Options de conversion** et cliquez sur **OK**.

Boîte de dialogue Options de conversion

Cette boîte de dialogue permet de convertir des fichiers audio de la **Bibliothèque**.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Options de conversion**, sélectionnez un clip dans la fenêtre **Bibliothèque**, puis sélectionnez **Média > Convertir les fichiers**.



Fréquence d'Échantillonnage

Permet de modifier la fréquence d'échantillonnage.

Résolution en bits

Permet de convertir les fichiers en 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits à virgule flottante ou 64 bits à virgule flottante.

Voies

Permet de convertir les fichiers au format mono ou stéréo entrelacée.

Format de fichier

Permet de convertir les fichiers aux formats Wave, AIFF, Wave 64 ou Broadcast Wave.

Options

Vous pouvez vous servir du menu local **Options** pour sélectionner l'une des options suivantes :

- **Nouveaux fichiers**
Crée une copie du fichier dans le dossier audio, et convertit ce nouveau fichier conformément aux attributs choisis. Le nouveau fichier est ajouté à la **Bibliothèque**, mais les clips sont toujours référencés sur le fichier d'origine non converti.
- **Remplacer les fichiers**
Convertit le fichier d'origine sans modifier les références aux clips. Les références seront enregistrées la prochaine fois que vous enregistrerez les fichiers.
- **Nouveaux et remplacer dans la bibliothèque**
Crée une nouvelle copie avec les attributs choisis, remplace le fichier d'origine par le nouveau dans la **Bibliothèque**, et transfère les références du clip en cours du fichier d'origine au nouveau fichier. Sélectionnez cette dernière option si vous souhaitez que les clips audio fassent référence au fichier converti, tout en conservant le fichier d'origine sur le disque (par exemple, pour un fichier utilisé dans d'autres projets).

Conformer les fichiers

Vous pouvez aligner les attributs des fichiers sur les attributs du projet. Ceci s'avère utile quand les attributs des fichiers sélectionnés sont différents des attributs du projet.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les clips à conformer.
2. Sélectionnez **Média > Conformer les fichiers**.
3. Vous pouvez soit conserver, soit remplacer les fichiers d'origine non convertis de la **Bibliothèque**.
 - Si vous sélectionnez l'option **Remplacer**, les fichiers de la **Bibliothèque** et du dossier Audio du projet sont remplacés.

- Si l'une des options **Garder** est sélectionnée, les fichiers d'origine sont conservés dans le dossier Audio du projet et de nouveaux fichiers sont créés.
-

RÉSULTAT

Les fichiers sont conformés. Les références aux clips ou aux événements de la **Bibliothèque** sont transférées aux fichiers conformés.

Extraction des données audio d'un fichier vidéo

Vous pouvez extraire les données audio des fichiers vidéo. Cette opération génère automatiquement un nouveau clip audio qui apparaît dans le répertoire d'enregistrement de la **Bibliothèque**.

À NOTER

Cette fonction n'est pas disponible pour les fichiers vidéo MPEG-1.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez **Média > Extraire l'audio de la vidéo**.
 2. Sélectionnez le fichier vidéo à partir duquel vous souhaitez extraire les données audio et cliquez sur **Ouvrir**.
-

RÉSULTAT

L'audio est extrait du fichier vidéo. Le fichier audio extrait adopte le format de fichier et la fréquence d'échantillonnage/largeur du projet en cours, et il reprend le nom du fichier vidéo.

MediaBay

La **MediaBay** vous permet de gérer tous vos fichiers de médias et les préréglages provenant de diverses sources.

Rack de Media de la zone droite (non compris dans Cubase LE)

Le rack de **Média** de la zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet d'accéder aux fonctions de la **MediaBay** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

Pour ouvrir le rack de **Média** dans la zone droite, procédez comme suit :

- Cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, et en haut de la zone droite, cliquez sur l'onglet **Média**.

Le rack de **Média** s'ouvre à la page d'**Accueil**. Celle-ci comprend plusieurs vignettes qui correspondent aux types de médias disponibles.


- Cliquez sur une vignette pour afficher le type de média ou le préréglage correspondant.

LIENS ASSOCIÉS

[Afficher/masquer des zones](#) à la page 28

[Page d'accueil](#) à la page 391

Page d'accueil

La page d'**Accueil**  vous permet d'accéder à des vignettes qui correspondent aux différents types de médias disponibles, aux **Favoris** et à l'**Explorateur de fichiers**.

Cliquez sur l'une des vignettes pour ouvrir la page correspondante dans le rack de **Média** :

Instruments

Permet d'afficher les instruments VST et les préréglages d'instrument intégrés.

Boucles et échantillons

Permet d'afficher les boucles audio, les boucles MIDI ou les sons d'instruments organisés par ensembles de contenus.

Préréglages

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les préréglages de chaîne FX et les préréglages d'effet VST.

Préréglages utilisateur

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les banques de patterns, les préréglages de chaîne FX, les préréglages d'effet VST et les préréglages d'instrument qui se trouvent dans le dossier **User Content** .

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les préréglages de chaîne FX et les préréglages d'effet VST.

Favoris

Permet d'afficher vos dossiers favoris et d'y ajouter de nouveaux favoris. Le contenu du dossier est automatiquement ajouté à la base de données de la **MediaBay**.

Explorateur de fichiers

Permet d'afficher votre système de fichiers et les dossiers prédéfinis suivants : **Favoris**, **Cet ordinateur**, **VST Sound**, **Factory Content** et **User Content**. Vous pouvez rechercher des fichiers de médias et y accéder immédiatement.

LIENS ASSOCIÉS

[Charger des préréglages d'instrument](#) à la page 413

[Charger des boucles et des échantillons](#) à la page 413

[Charger des préréglages de piste](#) à la page 413

[Charger des préréglages de plug-in d'effet](#) à la page 414

[Charger des préréglages de chaîne FX](#) à la page 414

[Charger des préréglages de Strip](#) à la page 415

[Ajouter des favoris dans la page Favoris](#) à la page 396

[Ajouter des favoris à l'aide de la page Explorateur de fichiers](#) à la page 397

Page Favoris

La page **Favoris** vous permet d'ajouter vos propres dossiers favoris dans le rack de **Média**.

1 Ajouter aux favoris

Permet d'ouvrir un sélecteur de fichier à partir duquel vous pouvez accéder à l'emplacement du dossier souhaité et l'ajouter en tant que dossier favori.

2 Dossiers Favoris

Les dossiers que vous avez ajoutés en tant que favoris, sont affichés sous forme de vignettes dans la page **Favoris**.

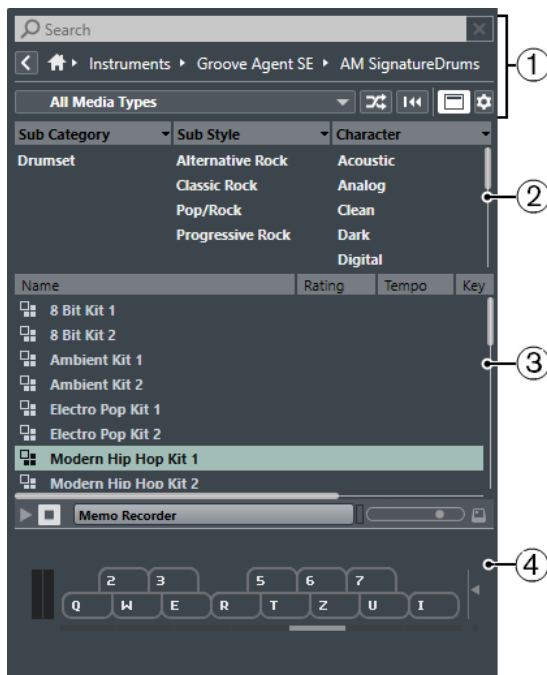
- Pour afficher le contenu d'un dossier, cliquez sur ce dossier.
- Pour supprimer un dossier de la page **Favoris**, cliquez sur son bouton de fermeture.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des favoris dans la page Favoris](#) à la page 396

Page Résultats

La page **Résultats** contient tous les fichiers de média qui ont été détectés dans le dossier sélectionné.



- 1 Commandes de navigation du rack de Média**
Permettent d'accéder à des dossiers spécifiques et de filtrer la liste de **Résultats**.
- 2 Filtre d'attributs**
Permet d'afficher et de modifier certains attributs de fichiers standard détectés dans vos fichiers de média.
- 3 Liste de résultats**
Contient tous les fichiers de médias qui ont été détectés dans l'emplacement sélectionné et permet de sélectionner un fichier de média.
- 4 Pré-écoute**
Permet de pré-écouter le fichier de média sélectionné.

LIENS ASSOCIÉS

[Commandes de navigation du rack de Média](#) à la page 394

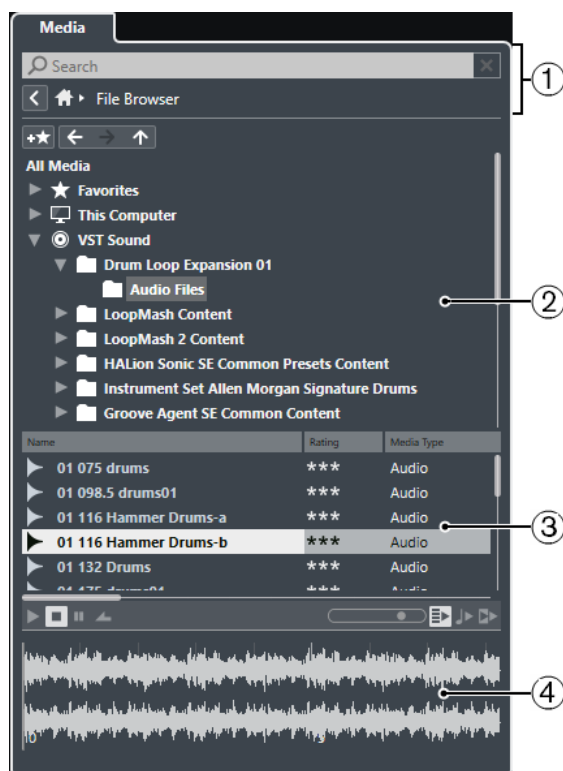
[Configuration des colonnes de la liste de résultats](#) à la page 402

[Section Résultats](#) à la page 402

[Section Pré-écoute](#) à la page 407

Page de résultats de l'Explorateur de fichiers

La page de **Résultats** de l'**Explorateur de fichiers** contient tous les fichiers de médias qui ont été détectés dans l'**Explorateur de fichiers**.



- 1 Commandes de navigation du rack de Média**
Permettent d'accéder à des dossiers spécifiques et de filtrer la liste de **Résultats**.
- 2 Explorateur de fichiers**
Permet de parcourir et de sélectionner les dossiers.
- 3 Liste de résultats**
Contient tous les fichiers de médias pris en charge qui ont été détectés dans le dossier sélectionné et permet de sélectionner un fichier de média.
- 4 Pré-écoute**
Permet de pré-écouter le fichier de média sélectionné.

LIENS ASSOCIÉS

[Commandes de navigation du rack de Média](#) à la page 394

[Section Navigateur de fichiers](#) à la page 400

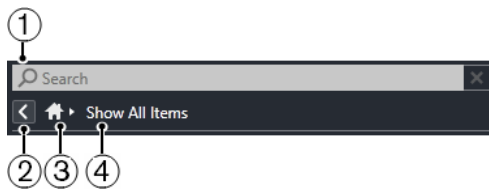
[Section Résultats](#) à la page 402

[Section Pré-écoute](#) à la page 407

Commandes de navigation du rack de Média

Les commandes de navigation vous permettent d'accéder aux fichiers et dossiers du rack de **Média**.

Les commandes de navigation suivantes restent disponibles en permanence :



1 Rechercher

Permet de lancer des recherches de fichiers de médias d'après leur nom ou leur attribut.

2 Précédent

Permet de revenir à la page précédente.

3 Accueil

Permet de revenir à la page d'**Accueil**.

4 Afficher tous les éléments

Permet d'afficher la page de **Résultats** pour une vignette sélectionnée. Si aucune vignette n'a été sélectionnée, tous les fichiers de médias seront affichés.

Les commandes de navigation suivantes sont disponibles dans la page de **Résultats** pour toutes les vignettes, à l'exception de l'**Explorateur de fichiers**.



1 Sélectionner types de média

Permet de sélectionner les types de médias qui doivent être affichés dans la liste **Résultats**.

2 Permuter résultats

Permet de permuter la liste **Résultats**.

3 Réinitialiser le filtre d'attributs

Ce bouton s'allume quand un filtre d'attributs a été configuré. Cliquez dessus pour réinitialiser le filtre d'attributs.

4 Configurer colonnes de la liste des résultats

Permet de choisir les colonnes d'attributs qui seront affichées dans la liste **Résultats**.

5 Afficher/Masquer les filtres d'attributs

Permet d'afficher/masquer la section **Filtres d'attributs**.

Les commandes de navigation suivantes sont uniquement disponibles quand vous cliquez sur **Afficher tous les éléments**.



1 Précédent/Suivant/Haut

Haut permet d'accéder au dossier parent. **Précédent** permet d'accéder au précédent dossier. **Suivant** permet d'accéder au dossier le plus récent.

2 Sélectionner le favori défini

Permet de sélectionner un autre **Favori** afin d'accéder rapidement aux fichiers recherchés.

3 Inclure les dossiers et les sous-dossiers

Activez cette option si vous souhaitez afficher le contenu des dossiers et des sous-dossiers.

LIENS ASSOCIÉS

[Page d'accueil](#) à la page 391

[Ajouter des favoris dans la page Favoris](#) à la page 396

[Attributs des fichiers de médias](#) à la page 411

Utilisation du rack de Media

Le rack de **Média** de la zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet de rechercher les fichiers de médias pris en charge et les instruments VST inclus pour les ajouter dans vos projets.

Les commandes des différentes pages du rack de **Média** vous permettent de parcourir, de filtrer, de sélectionner et de pré-écouter vos fichiers de médias.

La page **Favoris** et la page **Explorateur de fichiers** vous permettent d'ajouter à vos **Favoris** les dossiers où se trouvent vos fichiers de médias. Vous pouvez ainsi accéder plus rapidement à ces fichiers de médias.

Les titre et les commandes des différentes pages du rack de **Média** vous permettent de parcourir, de filtrer, de sélectionner et de pré-écouter vos contenus.

Une fois que vous avez trouvé le fichier de média, l'instrument ou le préréglage que vous souhaitez utiliser et que vous l'avez sélectionné dans la liste de **Résultats**, vous pouvez l'insérer dans votre projet en l'y faisant glisser, en utilisant les options du menu contextuel ou en double-cliquant dessus.

LIENS ASSOCIÉS

[Rack de Media de la zone droite \(non compris dans Cubase LE\)](#) à la page 391

[Page Résultats](#) à la page 393

Ajouter des instruments dans un projet

Vous pouvez utiliser le rack de **Média** pour ajouter des instruments VST dans votre projet. Cela n'est possible qu'avec les instruments VST intégrés à Cubase.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le rack de **Média**, cliquez sur la vignette **Instruments**.
2. Faites glisser l'instrument que vous souhaitez charger et déposez-le dans la liste des pistes.

À NOTER

Vous pouvez également faire glisser directement un préréglage d'instrument et le déposer dans la liste des pistes ou dans l'affichage des événements.


RÉSULTAT

Une nouvelle piste d'Instrument sur laquelle est chargé l'instrument sélectionné est ajoutée dans la liste des pistes.

Ajouter des favoris dans la page Favoris

Vous pouvez ajouter des dossiers favoris dans la page **Favoris**. Il vous sera ainsi possible d'accéder directement aux fichiers de médias à partir de dossiers spécifiques.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le rack de **Média**, cliquez sur la vignette **Favoris**.
 2. En haut à gauche de la page, cliquez sur **Ajouter aux favoris** .
 3. Sélectionner le dossier que vous souhaitez ajouter en tant que **Favori**.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT


Dans la page **Favoris**, une nouvelle vignette portant le nom défini est ajoutée.

Dans l'**Explorateur de fichiers**, un nouveau dossier portant le nom que vous avez saisi est ajouté au dossier **Favoris**.

Ajouter des favoris à l'aide de la page Explorateur de fichiers

Vous pouvez ajouter des dossiers favoris à partir de la page **Explorateur de fichiers**. Il vous sera ainsi possible d'accéder directement aux fichiers de médias à partir de dossiers spécifiques.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le rack de **Média**, cliquez sur la vignette **Explorateur de fichiers**.
2. Dans l'**Explorateur de fichiers**, accédez au dossier que vous souhaitez ajouter en tant que favoris puis sélectionnez-le.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - En haut à gauche de la page, cliquez sur **Ajouter aux favoris** .
 - Faites un clic droit sur le dossier puis, dans le menu contextuel, sélectionnez **Ajouter aux favoris**.
4. Dans la boîte de dialogue **Définir un nom** qui s'ouvre, saisissez un nom pour le dossier.
5. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

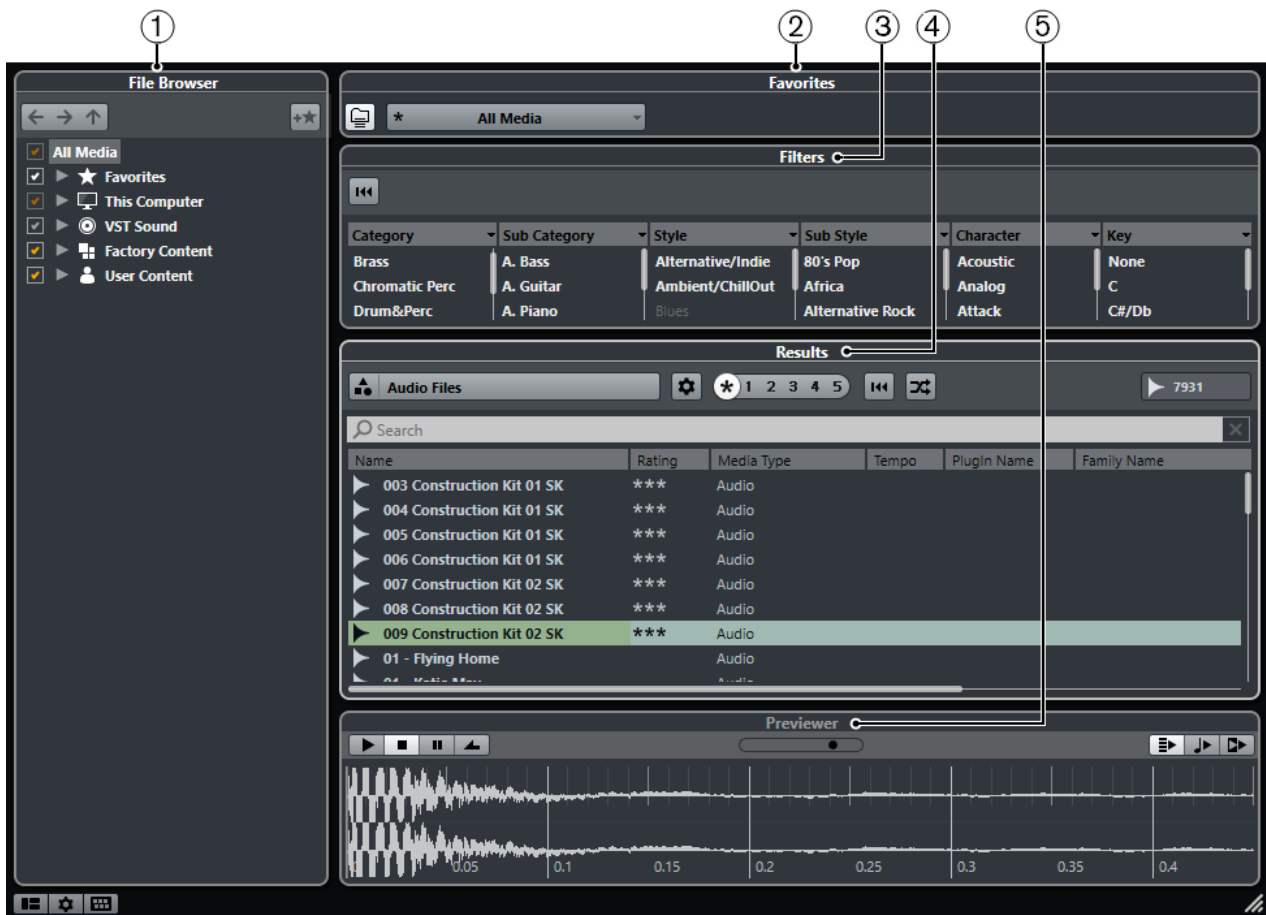
Dans l'**Explorateur de fichiers**, un nouveau dossier portant le nom que vous avez saisi est ajouté au dossier **Favoris**.

Dans la page **Favoris**, une nouvelle vignette portant le nom défini est ajoutée.

Fenêtre de la MediaBay

Pour ouvrir la **MediaBay** dans une autre fenêtre, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Média > MediaBay**.
- Appuyez sur **F5**.



MediaBay

La **MediaBay** comprend les sections suivantes :

1 Explorateur de fichiers

Permet d'analyser des dossiers spécifiques de votre système de fichiers et de créer des favoris.

2 Favoris

Permet d'alterner entre les emplacements favoris précédemment définis.

3 Filtres

Permet de filtrer la liste de résultats à l'aide d'un filtre logique ou d'un filtre d'attributs.

4 Résultats

Permet d'afficher tous les fichiers de médias pris en charge. Vous pouvez filtrer la liste et procéder à des recherches textuelles.

5 Pré-écoute

Permet de pré-écouter les fichiers affichés dans la liste de résultats.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Navigateur de fichiers](#) à la page 400

[Section Favoris](#) à la page 401

[Section Filtres](#) à la page 411

[Section Résultats](#) à la page 402

[Section Pré-écoute](#) à la page 407

[Configuration de la MediaBay](#) à la page 399

Configuration de la MediaBay

Vous pouvez afficher et masquer les différentes parties de la **MediaBay**. Ceci vous permet d'économiser de l'espace à l'écran et de n'afficher que les informations dont vous avez besoin.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans le coin inférieur gauche de la **MediaBay**.

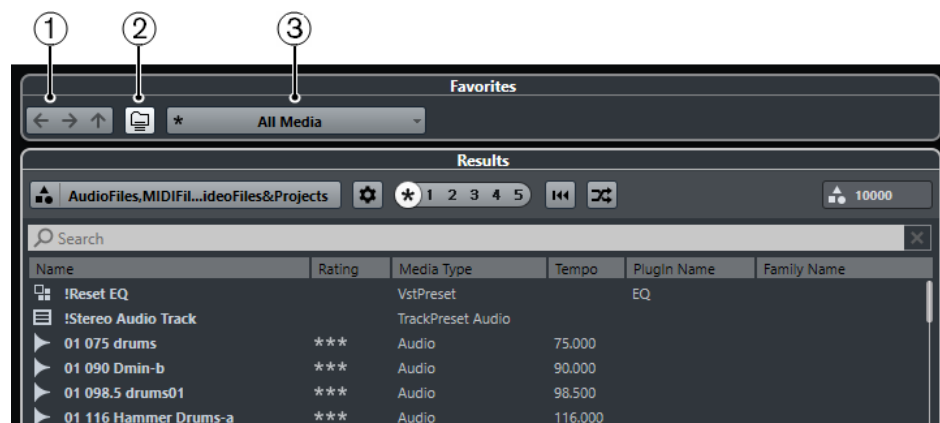


2. Activez/Désactivez les cases des sections que vous souhaitez afficher/masquer.
3. Cliquez en dehors du panneau afin de quitter le mode de configuration.

Commandes de navigation de la MediaBay

La fenêtre **MediaBay** intègre des commandes qui vous permettent de naviguer jusqu'aux fichiers et dossiers de votre choix. Ces commandes sont toujours affichées, même si vous désactivez certaines sections de la **MediaBay**.

Les commandes de navigation suivantes restent disponibles en permanence dans la fenêtre **MediaBay** :



1 Précédent/Suivant/Haut

Haut permet d'accéder au dossier parent. **Précédent** permet d'accéder au précédent dossier. **Suivant** permet d'accéder au dossier le plus récent.

2 Inclure les dossiers et les sous-dossiers

Activez cette option si vous souhaitez afficher le contenu des dossiers et des sous-dossiers.

3 Sélectionner le favori défini

Permet de sélectionner un autre **Favori** afin d'accéder rapidement aux fichiers recherchés.

Par défaut, les commandes **Précédent/Suivant/Haut** sont affichées dans la section **Explorateur de fichiers** de la fenêtre **MediaBay**. Si vous masquez également cette section, elles sont affichées dans la section **Favoris**. Si vous masquez cette section, elles sont affichées dans la section **Résultats**.

De même, le bouton **Inclure les dossiers et les sous-dossiers** est affiché dans la section **Favoris**, et si vous masquez cette section, il figure dans la section **Résultats**.

Vous pouvez ainsi accéder aux fichiers et dossiers à tout moment.

Section Navigateur de fichiers

La section **Explorateur de fichiers** vous permet d'analyser des dossiers spécifiques de votre système de fichiers et de créer des favoris.

Pour que les fichiers de médias pris en charge puissent être affichés dans la section **Résultats** de la **MediaBay**, vous devez analyser tous les dossiers sur lesquels porteront les recherches.

Vous pouvez également ajouter des dossiers favoris. Tous les fichiers de médias contenus dans un **Favori** sont automatiquement analysés.

LIENS ASSOCIÉS

[Analyse les dossiers](#) à la page 400

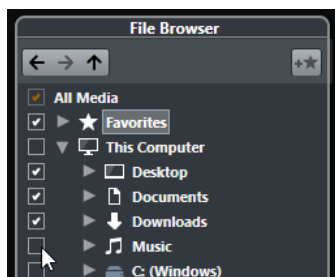
[Ajouter des favoris](#) à la page 400

Analyse les dossiers

Pour pouvoir lancer des recherches dans des dossiers de la **MediaBay**, il vous faut d'abord les analyser.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Explorateur de fichiers** de la **MediaBay**, accédez au dossier que vous souhaitez inclure dans l'analyse.
2. Cliquez sur la case du dossier afin d'activer l'analyse.



RÉSULTAT

Tous les fichiers qui sont détectés dans le dossier analysé s'affichent dans la liste de **Résultats**. La couleur de la coche vous indique quels dossiers et sous-dossiers sont analysés :


- Quand elle est rouge, le dossier est en cours d'analyse.
- Quand elle est blanche, tous les sous-dossiers ont été analysés.
- Quand elle est orange, c'est qu'au moins un sous-dossier a été exclu de l'analyse.

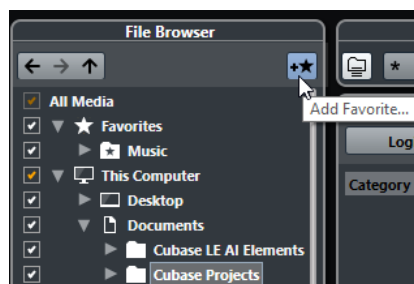
Les résultats de cette analyse sont enregistrés dans un fichier de base de données.

Ajouter des favoris

Vous pouvez ajouter des dossiers favoris à partir de la section **Explorateur de fichiers**. Il vous sera ainsi possible d'accéder aux fichiers de médias à partir de dossiers spécifiques.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Explorateur de fichiers**, accédez au dossier que vous souhaitez ajouter en tant que favoris puis sélectionnez-le.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - En haut à droite de la page, cliquez sur **Ajouter aux favoris** .



- Faites un clic droit sur le dossier puis, dans le menu contextuel, sélectionnez **Ajouter aux favoris**.
3. Dans la boîte de dialogue **Définir un nom** qui s'ouvre, saisissez un nom pour le dossier.
 4. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Dans la section **Explorateur de fichiers**, un nouveau dossier portant le nom que vous avez saisi est ajouté au dossier **Favoris**.

Dans la section **Favoris**, le favori ajouté est disponible dans le menu local **Sélectionner le favori défini**.

Dans le rack de **Média** de la zone droite de la fenêtre **Projet**, une nouvelle vignette portant le nom défini est ajoutée dans la page **Favoris**.

À NOTER

Tous les fichiers de médias que contient un **Favori** sont automatiquement analysés. Si vous modifiez les fichiers quand Cubase est fermé, vous devez ensuite mettre à jour les favoris en faisant un clic droit sur le favori et en sélectionnant l'option **Actualiser les favoris** dans le menu contextuel.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour supprimer un **Favori**, sélectionnez-le dans l'arborescence **Favoris** de la section, **Explorateur de fichiers**, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez l'option **Supprimer favori**.

Actualiser les vues

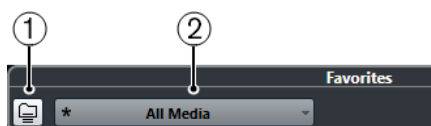
Si vous avez ajouté ou supprimé des fichiers quand Cubase était fermé, il vous faudra actualiser les vues. Ce sera également le cas si vous avez modifié des attributs de contenus utilisateur dans un autre programme.

Si vous avez apporté des modifications à vos contenus et souhaitez que ces modifications apparaissent dans la **MediaBay**, il vous faut réanalyser les dossiers de médias correspondants.

- Pour rafraîchir un dossier, faites un clic droit sur un dossier dans la section **Explorateur de fichiers** de la **MediaBay** et sélectionnez **Actualiser affichages**.
- Pour afficher un nouveau lecteur réseau, faites un clic droit sur le nœud parent dans la section **Explorateur de fichiers** de la **MediaBay**, et sélectionnez **Actualiser affichages**. Vous pouvez ensuite analyser le lecteur afin de scanner les fichiers de média.

Section Favoris

Dans la section **Favoris**, vous pouvez sélectionner les **Favoris** que vous avez définis dans la section **Explorateur de fichiers**. Le contenu d'un **Favori** est affiché dans la liste de **Résultats**.



1 Sélectionner le favori défini

Permet de sélectionner un autre **Favori** afin d'accéder rapidement aux fichiers recherchés.

2 Inclure les dossiers et les sous-dossiers

Activez cette option si vous souhaitez afficher le contenu des dossiers et des sous-dossiers.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des favoris](#) à la page 400

[Page Favoris](#) à la page 392

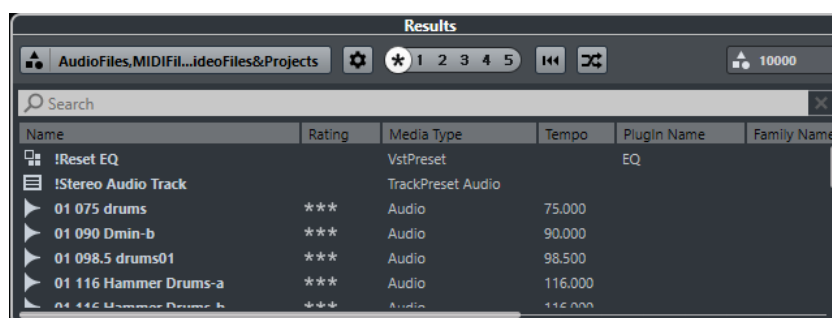
[Section Navigateur de fichiers](#) à la page 400

Section Résultats

La liste de **Résultats** contient tous les fichiers de médias qui ont été détectés dans le dossier sélectionné dans l'**Explorateur de fichiers**.

À NOTER

Pour afficher les fichiers de médias dans la section **Résultats**, vous devez sélectionner un dossier analysé dans la section **Explorateur de fichiers** de la **MediaBay**.



À NOTER

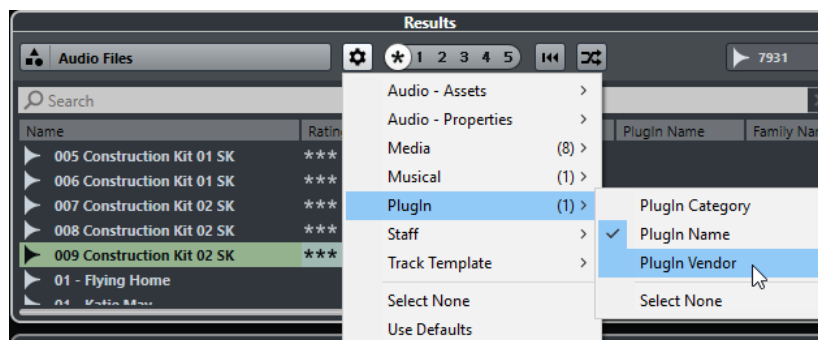
Vous pouvez définir le nombre maximum de fichiers à afficher dans la liste de **Résultats** dans les **Paramètres de la MediaBay**.

Configuration des colonnes de la liste de résultats

Pour chaque type de média, ou pour les combinaisons de types de média, vous pouvez paramétrer les colonnes d'attributs qui figurent dans la liste de **Résultats**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section des **Résultats**, sélectionnez les types de médias que vous souhaitez configurer.
2. Cliquez sur **Configurer colonnes de la liste des résultats** et activez ou désactivez les options des sous-menus.



Pour exclure une catégorie, sélectionnez **Désélectionner** dans le sous-menu correspondant.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration de la MediaBay](#) à la page 399

Gestion des fichiers de média dans la liste de Résultats


- Pour déplacer ou copier un fichier à partir de la liste de **Résultats** vers un autre emplacement, faites-le glisser dans un autre dossier dans la section **Explorateur de fichiers**.
- Pour changer l'ordre des colonnes dans la liste de **Résultats**, cliquez sur un en-tête de colonne et faites glisser cet en-tête vers un autre endroit.
- Pour supprimer un fichier, faites un clic droit dessus dans la liste et sélectionnez **Supprimer**. Le fichier est définitivement supprimé de votre ordinateur.

IMPORTANT

Quand vous supprimez un fichier dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, celui-ci continue d'apparaître dans la liste de **Résultats**, bien qu'il ne soit plus disponible dans le programme. Pour résoudre ce problème, analysez à nouveau le dossier correspondant.

Mélanger les entrées de la liste de résultats

Vous pouvez afficher les entrées de la liste de **Résultats** dans un ordre aléatoire.

- Pour mélanger les entrées de la liste de **Résultats**, cliquez sur **Permuter résultats**  dans la **MediaBay**.

Rechercher l'emplacement d'un fichier

Vous pouvez accéder à l'emplacement d'un fichier sur votre système à partir de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS.

À NOTER

Cette fonction n'est pas disponible pour les fichiers qui font partie d'une archive VST Sound.

PROCÉDER AINSI

- Dans la liste de résultats, faites un clic droit sur un fichier et sélectionnez **Ouvrir dans l'Explorateur/Ouvrir dans le Finder**.

RÉSULTAT

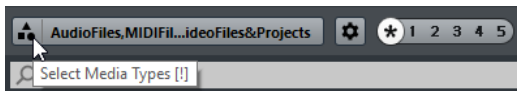
L'Explorateur de fichiers/Finder macOS s'ouvre et le fichier correspondant est sélectionné.

Filtrage des types de médias

Vous pouvez configurer la liste de **Résultats** pour n'afficher qu'un type de média particulier ou une combinaison de types de médias.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Résultats**, cliquez sur **Sélectionner types de média**.



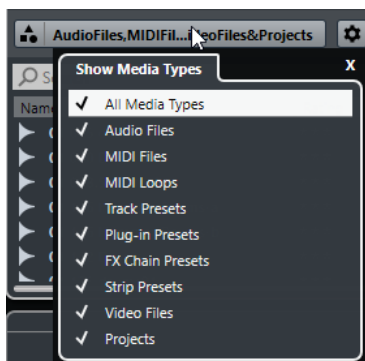
2. Activez les types de médias qui doivent être affichés dans la liste de **Résultats**.
-

RÉSULTAT

Les fichiers sont filtrés en fonction du type de média sélectionné.

Sélecteur Afficher types de média

Vous pouvez définir les types de médias à afficher dans la liste de **Résultats**.



Voici les types de médias disponibles :

Fichiers audio

Quand cette option est activée, la liste affiche tous les fichiers audio. Les formats pris en charge sont .wav, .w64, .aiff, .aifc, .rex, .rx2, .mp3, .mp2, .ogg, .sd2 (macOS uniquement) et .wma (Windows uniquement).

Fichiers MIDI

Quand cette option est activée, la liste montre tous les fichiers MIDI (extension de nom de fichier .mid).

Boucles MIDI

Quand cette option est activée, la liste montre toutes les boucles MIDI (extension de nom de fichier .midiloop).

Préréglages de piste

Quand cette option est activée, la liste montre tous les préréglages des pistes Audio, MIDI et d'Instrument (extension de nom de fichier .trackpreset). Les préréglages de piste sont une combinaison de paramètres de piste, d'effets et de paramètres de la **MixConsole** qui peuvent être appliqués aux nouvelles pistes de différents types.

Préréglages de plug-in

Quand cette option est activée, la liste montre tous les préréglages VST des plug-ins d'instruments et d'effets. Cette liste comprend également les préréglages d'égalisation enregistrés dans la **MixConsole**. Ces préréglages contiennent tous les

paramètres configurés pour un plug-in particulier. Ils peuvent permettre d'appliquer des sons à des pistes d'instrument et des effets à des pistes audio.

Préréglages de Strip

Quand cette option est activée, la liste montre tous les préréglages de Strip (extension de fichier `.stripreset`). Ces préréglages intègrent les chaînes d'effets d'une tranche de canal.

Préréglages de chaîne FX

Quand cette option est activée, la liste montre tous les préréglages de chaîne d'effets (extension de fichier `.fxchainreset`). Ces préréglages intègrent des chaînes d'effets d'insert.

Fichiers vidéo

Quand cette option est activée, la liste montre tous les fichiers vidéo.

Projets

Quand cette option est activée, la liste montre tous les fichiers de projet (`.cpr`).

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages de piste](#) à la page 126

[Enregistrement/Chargement de préréglages de Strip](#) à la page 275

[Enregistrement/Chargement de préréglages d'égalisation](#) à la page 269

[Enregistrement/Chargement de préréglages de chaîne FX](#) à la page 266

[Compatibilité des fichiers vidéo](#) à la page 639

Filter en fonction de la note attribuée

Le **Filtre du rating** vous permet de filtrer les fichiers en fonction de la note que vous leur avez attribuée.

À NOTER

Le **Filtre du rating** n'est pas disponible dans le rack de **Media** de la zone droite (non compris dans Cubase LE).

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Résultats** de la **MediaBay**, faites glisser le **Filtre du rating** vers la gauche ou la droite, ou cliquez sur l'astérisque afin d'afficher tous les fichiers de médias, quelle que soit leur note.



Déroulement d'une recherche textuelle

Vous pouvez lancer une recherche textuelle dans la liste de **Résultats**. Quand vous saisissez du texte dans le champ de recherche de texte, seuls les fichiers de média dont les attributs correspondent au texte saisi s'affichent.

- Cliquez dans le champ et saisissez le texte que vous souhaitez rechercher. Si par exemple vous recherchez toutes les boucles audio de percussion, saisissez « drum » dans le champ de recherche. Vous obtiendrez une liste de boucles portant des noms tels que « Drums 01 », « Drumloop », « Snare Drum », etc. Vous trouverez également tous les fichiers de média qui possèdent l'attribut de Catégorie **Drum&Percussion**, ou tout autre attribut contenant le mot « drum ». Vous pouvez également ajouter des apostrophes pour rechercher des fichiers correspondant exactement aux mots saisis et utiliser des opérateurs booléens.



- Pour réinitialiser la recherche textuelle, il vous suffit de supprimer le texte saisi.

Recherche textuelle à l'aide d'opérateurs booléens

Il est possible de lancer des recherches avancées grâce à des opérateurs booléens ou des caractères de remplacement.

Voici les éléments que vous pouvez utiliser :

And [+]

[a et b]

Quand vous saisissez des chaînes séparées par « and » (ou par un signe plus), tous les fichiers qui contiennent à la fois a et b sont détectés.

[And] est l'opérateur paramétré par défaut quand aucun opérateur n'est utilisé. C'est-à-dire qu'en saisissant [a b], vous obtiendrez les mêmes résultats.

Or [,]

[a ou b]

Quand vous saisissez des chaînes séparées par « or » (ou par une virgule), les fichiers détectés contiennent soit a, soit b, soit les deux.

Not [-]

[pas b]

Quand vous saisissez du texte en le précédant de « not » (ou d'un signe moins), seuls les fichiers ne contenant pas b sont détectés.

Parenthèses [()]

[(a ou b) + c]

À l'aide de parenthèses, vous pouvez grouper des chaînes textuelles. Dans cet exemple, en plus de c, les fichiers détectés contiennent soit a, soit b.

Guillemets [« »]

[« exemple de texte »]

Les guillemets vous permettent de définir des suites de mots. Seuls les fichiers contenant cette suite de mots seront détectés.

IMPORTANT


Quand vous devez rechercher des fichiers dont les noms contiennent un tiret, mettez le texte recherché entre guillemets. Faute de quoi le programme interprètera le tiret comme l'opérateur booléen « not ».

À NOTER

Ces opérateurs peuvent également être utilisés pour le filtrage logique.

Réinitialisation de la liste de résultats

Vous pouvez réinitialiser tous les paramètres de filtrage et les résultats du filtrage.

- Pour réinitialiser la liste de **Résultats**, cliquez sur **Réinitialiser filtres de la liste des résultats**  dans la **MediaBay**.

Section Pré-écoute

Vous pouvez pré-écouter des fichiers individuels dans la section **Pré-écoute** afin de déterminer celui que vous allez utiliser dans votre projet.

Les éléments affichés dans cette section et leurs fonctions changent selon le type de média.

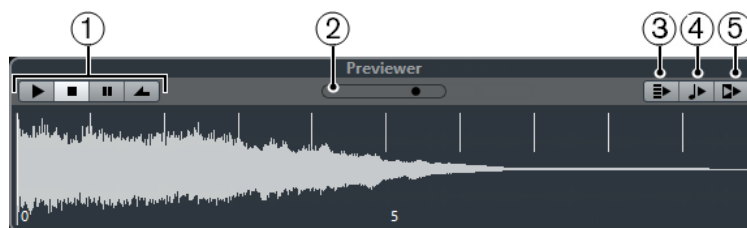
IMPORTANT

La section **Pré-écoute** n'est pas disponible pour les fichiers vidéo, ni pour les fichiers de projet ou les préréglages de piste audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres de la MediaBay](#) à la page 419

Pré-écoute des fichiers audio



1 Commandes de Transport

Permettent de lancer la pré-écoute, de l'arrêter, de la mettre en pause et de pré-écouter en boucle.

2 Fader de Volume de pré-écoute

Permet de régler le volume de la pré-écoute.

3 Lecture automatique de l'élément sélectionné dans la liste des Résultats

Quand cette option est activée, le fichier sélectionné est automatiquement lu.

4 Aligner temps au projet

Quand cette option est activée, le fichier sélectionné est lu en synchronisation avec le projet à partir de la position du curseur de projet. Dans ce cas, une modification de la durée est appliquée en temps réel à votre fichier audio.

À NOTER

Quand vous importez un fichier audio dans un projet dans lequel l'option **Aligner temps au projet** a été activée dans la **Pré-écoute**, le **Mode Musical** est automatiquement activé pour l'événement correspondant.

5 Attendre lecture du projet

Quand cette option est activée, les fonctions Lecture et Stop de la palette **Transport** sont synchronisées avec les boutons correspondants dans la section **Pré-écoute**.

Pour utiliser cette option au mieux, placez le délimiteur gauche au commencement d'une mesure et lancez la lecture du projet à l'aide de la palette **Transport**. Dès lors, les boucles que vous sélectionnez dans la liste de **Résultats** commencent en même temps que le projet et sont parfaitement synchronisées avec celui-ci.

LIENS ASSOCIÉS
[Mode Musical](#) à la page 345

Pré-écoute des fichiers MIDI

IMPORTANT

Pour pré-écouter un fichier MIDI, vous devez charger instrument VST et le sélectionner en tant que périphérique de sortie dans le menu local **Sortie**.



- 1 Commandes de Transport**
Permettent de démarrer et d'arrêter la pré-écoute.
- 2 Fader de Volume de pré-écoute**
Permet de régler le volume de la pré-écoute.
- 3 Sortie**
Permet de sélectionner le périphérique de sortie.
- 4 Lecture automatique de l'élément sélectionné dans la liste des Résultats**
Quand cette option est activée, le fichier sélectionné est automatiquement lu.
- 5 Aligner temps au projet**
Quand cette option est activée, le fichier sélectionné est lu en synchronisation avec le projet à partir de la position du curseur de projet. Dans ce cas, une modification de la durée est appliquée en temps réel à votre fichier MIDI.

LIENS ASSOCIÉS
[Instruments VST](#) à la page 432

Pré-écoute de boucles MIDI

À NOTER

Les boucles MIDI sont toujours lues en synchronisation avec le projet.



- 1 Commandes de Transport**
Permettent de démarrer et d'arrêter la pré-écoute.
- 2 Fader de Volume de pré-écoute**
Permet de régler le volume de la pré-écoute.
- 3 Lecture automatique de l'élément sélectionné dans la liste des Résultats**
Quand cette option est activée, le fichier sélectionné est automatiquement lu.
- 4 Lier lecture à la piste d'Accords**

Quand cette option est activée, les événements de la boucle MIDI sont transposés de manière à correspondre à la piste d'Accords. Notez que pour ce faire il faut que le projet comporte une piste d'Accords contenant des événements d'accords.

Quand cette option est activée et que vous insérez une boucle MIDI dans le projet, la fonction **Suivre piste d'Accords** est automatiquement activée pour la piste.

LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation de la fonction Suivre piste d'Accords à la page 572](#)

Pré-écoute des préréglages VST et des préréglages de piste pour les pistes MIDI et les pistes d'instrument

Pour pré-écouter les préréglages des pistes MIDI ou d'Instrument et les préréglages VST, il faut des notes MIDI. Ces notes peuvent être transmises au préréglage de piste via l'entrée MIDI, à partir d'un fichier MIDI, grâce au mode **Enregistreur de séquence** ou via le clavier de l'ordinateur.



Clavier à l'écran en mode d'affichage clavier

- 1 Commandes de Transport**
Permettent de démarrer et d'arrêter la pré-écoute.
- 2 Menu du Mode de séquence pour la pré-écoute**
Permet de charger un fichier MIDI pour appliquer le préréglage sélectionné au fichier MIDI. Vous pouvez également sélectionner le mode **Enregistreur de séquence** pour répéter en boucle une suite de notes.
- 3 Fader de Volume de pré-écoute**
Permet de régler le volume de la pré-écoute.
- 4 Clavier à l'écran**
Vous pouvez afficher le **Clavier à l'écran** en mode d'affichage clavier ou en mode d'affichage piano.
- 5 Entrée au clavier d'ordinateur**
Quand cette option est activée, vous pouvez utiliser votre clavier d'ordinateur pour pré-écouter les préréglages.

LIENS ASSOCIÉS

[Pré-écoute des préréglages en mode Enregistreur de séquence à la page 410](#)

[Clavier à l'écran à la page 176](#)

Pré-écoute des préréglages via une entrée MIDI

L'entrée MIDI reste active en permanence : quand un clavier MIDI est connecté à votre ordinateur et correctement configuré, vous pouvez commencer immédiatement à jouer des notes afin de pré-écouter le préréglage sélectionné, par exemple.

Pré-écoute de préréglages à partir d'un fichier MIDI

PROCÉDER AINSI

1. Dans le menu local du **Mode de séquence pour la pré-écoute**, sélectionnez **Charger fichier MIDI**.
 2. Dans le sélecteur de fichier qui apparaît, sélectionnez un fichier MIDI et cliquez sur **Ouvrir**. Le nom du fichier MIDI est affiché dans le menu local.
 3. Cliquez sur **Lecture** à gauche du menu local.
-

RÉSULTAT

Les notes transmises par le fichier MIDI sont maintenant lues en respectant les paramètres du préréglage de piste.

À NOTER

Les fichiers MIDI utilisés en dernier sont conservés dans le menu, afin de vous permettre d'y accéder rapidement. Pour supprimer une entrée de cette liste, sélectionnez-la dans le menu, puis sélectionnez **Supprimer fichier MIDI**.

Pré-écoute des préréglages en mode Enregistreur de séquence

Le mode **Enregistreur de séquence** permet de répéter en boucle une suite de notes.

À NOTER

Vous ne pouvez pas utiliser le mode **Enregistreur de séquence** pour pré-écouter des préréglages via un fichier MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le menu local **Mode de séquence pour la pré-écoute**, sélectionnez **Enregistreur de séquence**.
 2. Activez **Lecture**.
 3. Jouez des notes sur le clavier MIDI ou sur le clavier de l'ordinateur.
-

RÉSULTAT

Les notes sont jouées avec le préréglage d'instrument qui a été sélectionné dans la section **Résultats**.

Attendez deux secondes après avoir cessé de jouer et vous entendrez se lire en boucle la suite de notes que vous venez de jouer.

Pour utiliser une autre séquence, recommencez à jouer des notes.

Pré-écoute de préréglages via le clavier de l'ordinateur

À NOTER

Quand l'option **Entrée via le clavier de l'ordinateur** est activée, le clavier de l'ordinateur est exclusivement consacré à la section **Pré-écoute**. Cependant, vous pouvez toujours utiliser les raccourcis clavier suivants : **Ctrl/Cmd-S** (enregistrer), **Num *** (démarrer/arrêter l'enregistrement),

Espace (démarrer/arrêter la lecture), **Num 1** (aller au délimiteur gauche), **Supprimer** ou **Retour arrière**, **Num /** (activer/désactiver la boucle), et **F2** (afficher/masquer la palette Transport).

PROCÉDER AINSI

1. Activez **Entrée via le clavier de l'ordinateur**.
2. Jouez quelques notes sur le clavier de votre ordinateur.

Section Filtres

La **MediaBay** vous permet d'affiner vos recherches de fichiers.

Attributs des fichiers de médias

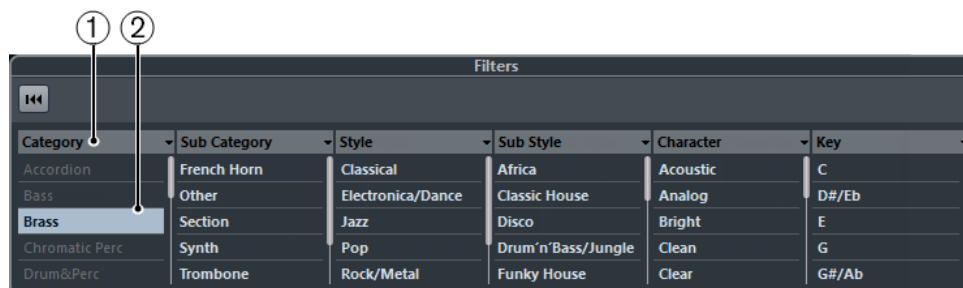
Les attributs de fichiers de médias sont des ensembles de métadonnées qui fournissent des informations supplémentaires sur le fichier.

Les différents types de fichiers de médias possèdent des attributs différents. Par exemple, les fichiers audio .wav possèdent des attributs tels que nom, durée, taille, fréquence d'échantillonnage, ensemble de contenus (etc.) et les fichiers .mp3 intègrent des attributs supplémentaires tels que l'artiste ou le genre.

Filtre d'attributs

Pour mieux organiser le classement de vos fichiers de médias, vous pouvez leur affecter des valeurs d'attributs. Le filtre **Attribut**, vous permet d'afficher et de modifier certains attributs de fichiers standard dans vos fichiers de média.

Toutes les valeurs qui ont été définies pour les catégories d'attributs disponibles sont affichées dans la section **Filtres**. Quand vous sélectionnez l'une de ces valeurs, seuls les fichiers auxquels cette valeur d'attribut a été affectée sont affichés.



1 Titres des colonnes d'attributs

Permettent de sélectionner différentes catégories d'attributs. Si la largeur des colonnes le permet, le nombre de fichiers correspondant à ce critère est indiqué à droite de la valeur.

2 Valeurs d'attribut

Indiquent les valeurs des attributs et le nombre d'occurrences d'une certaine valeur d'attribut dans vos fichiers de média.

À NOTER

- Certains attributs sont directement liés les uns aux autres. Par exemple, pour chaque valeur de catégorie, certaines valeurs de sous-catégories sont disponibles. Quand vous modifiez la valeur de l'une de ces colonnes d'attribut, des valeurs différentes s'affichent dans les autres colonnes.
- Les colonnes d'attribut affichent uniquement les valeurs d'attribut qui ont été détectées dans l'emplacement sélectionné.

Appliquer un filtre d'attribut

Le filtre d'**Attribut** vous permet de rechercher rapidement des fichiers de média balisés possédant certains attributs.

- Pour appliquer un filtre d'**Attribut**, sélectionnez une valeur d'attribut.
La liste de **Résultats** est filtrée selon vos choix. Appliquez d'autres filtres d'attributs pour affiner encore la recherche.
- Pour rechercher des fichiers correspondant à l'un ou l'autre des attributs, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur différentes valeurs d'attribut dans la même colonne.
- Pour modifier les valeurs d'attribut affichées pour une colonne, cliquez sur le titre de la colonne de l'attribut et sélectionnez un autre attribut.

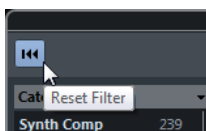
À NOTER

Les attributs Rôle utilisent toujours une condition ET.

Réinitialisation du filtre

PROCÉDER AINSI

- Pour réinitialiser le filtre, cliquez sur l'option **Initialiser filtre** qui se trouve en haut de la section **Filtres**.



La liste de **Résultats** est également réinitialisée.

Utilisation de la MediaBay

Quand vous travaillez avec un grand nombre de fichiers de musique, la **MediaBay** vous aide à rechercher et organiser vos contenus. Après l'analyse de vos dossiers, tous les fichiers de média détectés dont les formats sont pris en charge s'affichent dans la section **Résultats**.

Vous pouvez configurer les **Favoris**, c'est-à-dire les dossiers ou répertoires dans lesquels se trouvent les fichiers de média sur votre système. Généralement, les fichiers sont organisés d'une façon spécifique sur votre ordinateur. Certains dossiers contiendront exclusivement des éléments audio, d'autres des effets sonores, d'autres encore les combinaisons de sons qui constituent les ambiances sonores dont vous avez besoin pour une certaine prise vidéo, etc. Il est possible de répartir tout cela dans les différents **Favoris** de la **MediaBay**. Vous pourrez ainsi limiter en fonction du contexte le nombre de fichiers affichés dans la liste de **Résultats**.

Vous pouvez réduire la liste de résultats à l'aide des options de recherche et de filtrage.

Il est possible d'insérer des fichiers dans le projet par glisser-déplacer, par double-clic ou à l'aide des options du menu contextuel.

Utilisation des fichiers de médias

La fenêtre de la **MediaBay** et le rack de **Media** situé dans la zone droite de la fenêtre **Projet** (non compris dans Cubase LE) vous offrent de nombreux moyens de rechercher les fichiers, boucles, échantillons, préréglages et patterns que vous allez utiliser dans votre projet.

Une fois que vous avez trouvé les fichiers de médias que vous recherchez, vous pouvez les charger dans votre projet.

Charger des boucles et des échantillons

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Fichiers MIDI**, **Fichiers audio** ou **Boucles MIDI** et sélectionnez un fichier de média.
 - Dans le rack **Média** de la zone droite (non compris dans Cubase LE), cliquez sur la vignette **Boucles et échantillons** et cliquez sur les vignettes suivantes jusqu'à pouvoir sélectionner les fichiers de médias dans la liste de **Résultats**.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Double-cliquez sur un fichier de média pour créer une nouvelle piste d'Instrument ou Audio sur laquelle le fichier est chargé.
 - Faites glisser le fichier de média et insérez-le sur une piste dans l'affichage d'événements.
-

RÉSULTAT

Le fichier de média est inséré sur la nouvelle piste ou à l'endroit où vous l'avez inséré.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 404

Charger des préréglages de piste

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Préréglages de piste** et sélectionnez un préréglage.
 - Dans le rack de **Média** de la zone droite (non compris dans Cubase LE), cliquez sur **Préréglages > Préréglages de piste**, puis cliquez sur les vignettes suivantes jusqu'à pouvoir sélectionner le préréglage dans la liste de **Résultats**.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Double-cliquez sur le préréglage de piste pour créer une piste sur laquelle le préréglage est chargé.
 - Faites glisser le préréglage de piste et insérez-le sur une piste pour appliquer ce préréglage à la piste.
-

RÉSULTAT

Le préréglage est appliqué à la piste et tous les paramètres du préréglage sont chargés.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 404

Charger des préréglages d'instrument

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Préréglages de plug-in** et sélectionnez un préréglage pour un plug-in d'instrument.

- Dans le rack de **Media** de la zone droite (non compris dans Cubase LE), cliquez sur la vignette **Instruments** et cliquez sur les vignettes suivantes jusqu'à pouvoir sélectionner le préréglage dans la liste de **Résultats**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Double-cliquez sur le préréglage d'instrument pour créer une nouvelle piste d'Instrument sur laquelle ce préréglage d'instrument est chargé.
 - Faites glisser le préréglage d'instrument et déposez-le dans la liste des pistes pour créer une nouvelle piste d'Instrument sur laquelle ce préréglage d'instrument est chargé.
 - Faites glisser le préréglage d'instrument et déposez-le dans l'affichage des événements pour créer une nouvelle piste d'Instrument sur laquelle ce préréglage d'instrument est chargé.
 - Faites glisser le préréglage d'instrument et déposez-le sur une piste d'Instrument pour appliquer ce préréglage à la piste.
-

RÉSULTAT

L'instrument est chargé en tant qu'instrument de piste et le préréglage est appliqué à la piste d'Instrument.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 404

Charger des préréglages de plug-in d'effet

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Préréglages de plug-in** et sélectionnez un préréglage.
 - Dans le rack de **Média** de la zone droite (non compris dans Cubase LE), cliquez sur **Préréglages > Préréglages d'effets VST**, puis cliquez sur les vignettes suivantes jusqu'à pouvoir sélectionner le préréglage dans la liste de **Résultats**.
 2. Dans la fenêtre **Projet** fenêtre, sélectionnez une piste Audio.
 3. Faites glisser le préréglage de plug-in de la **MediaBay** et insérez-le sur la section **Effets d'insert** ouverte dans l'**Inspecteur**.
-

RÉSULTAT

Le préréglage de plug-in d'effet est appliqué à la piste Audio et les paramètres sont chargés.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 404

Charger des préréglages de chaîne FX

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Préréglages de chaîne FX** et sélectionnez un préréglage.
 - Dans le rack de **Média** de la zone droite (non compris dans Cubase LE), cliquez sur **Préréglages > Préréglages de chaîne FX**, puis cliquez sur les vignettes suivantes jusqu'à pouvoir sélectionner le préréglage dans la liste de **Résultats**.

2. Dans la fenêtre **Projet** fenêtre, sélectionnez une piste Audio.
 3. Faites glisser le préréglage de la **MediaBay** et déposez-le sur la section **Effets d'insert** ouverte dans l'**Inspecteur**.
-

RÉSULTAT

Le **Préréglage de chaîne FX** est appliqué à la piste et tous les paramètres du préréglage sont chargés. Si vous aviez chargé des effets d'insert auparavant, ceux-ci seront remplacés.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 404

Charger des préréglages de Strip

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Préréglages de Strip** et sélectionnez un préréglage.
 - Dans le rack de **Média** de la zone droite (non compris dans Cubase LE), cliquez sur **Préréglages > Préréglages de Strip**, puis cliquez sur les vignettes suivantes jusqu'à pouvoir sélectionner le préréglage dans la liste de **Résultats**.
 2. Dans la fenêtre **Projet** fenêtre, sélectionnez une piste Audio.
 3. Faites glisser le préréglage de la **MediaBay** et déposez-le sur la section **Strip** ouverte dans l'**Inspecteur**.
-

RÉSULTAT

Le préréglage de Strip est appliqué à la piste et tous les paramètres du préréglage sont chargés.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 404

[Enregistrement/Chargement de préréglages de Strip](#) à la page 275

Utilisation des fenêtres associées à la MediaBay

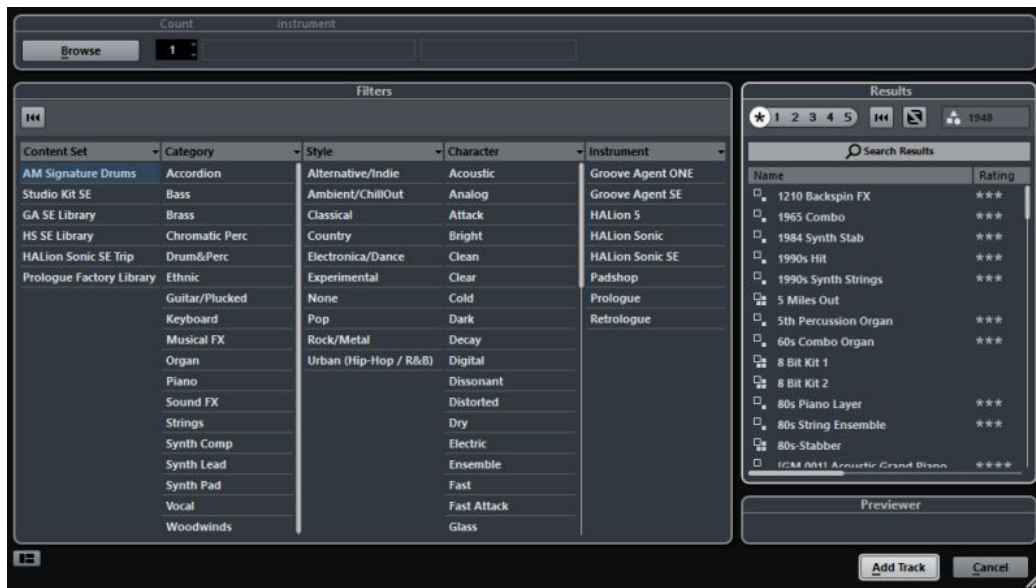
Le concept de la **MediaBay** se retrouve partout dans le programme, comme par exemple quand vous ajoutez des pistes ou choisissez des préréglages d'instruments ou d'effets VST. Toutes les fenêtres associées à la **MediaBay** fonctionnent de la même manière que la **MediaBay** elle-même.

Ajout de pistes

Quand vous ajoutez une piste en sélectionnant **Projet > Ajouter une piste**, la boîte de dialogue suivante apparaît :



Cliquez sur **Naviguer** pour agrandir la boîte de dialogue et afficher la liste de **Résultats**. Seuls les types de fichiers pouvant être utilisés dans ce contexte s'affichent.

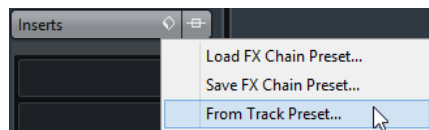


Appliquer des préréglages de piste

Vous avez le choix entre tout un ensemble de préréglages de piste différents.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur l'icône **Organiser préréglages** située à droite de la section **Inserts**.



2. Sélectionnez **De préréglage de piste**.
3. Dans l'explorateur de **Résultats**, double-cliquez sur un préréglage de piste pour l'appliquer.

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages de piste](#) à la page 126

Application de préréglages d'instrument

Quand vous travaillez avec des instruments VST, vous pouvez faire votre choix dans une liste de préréglages via l'explorateur de **Résultats**.

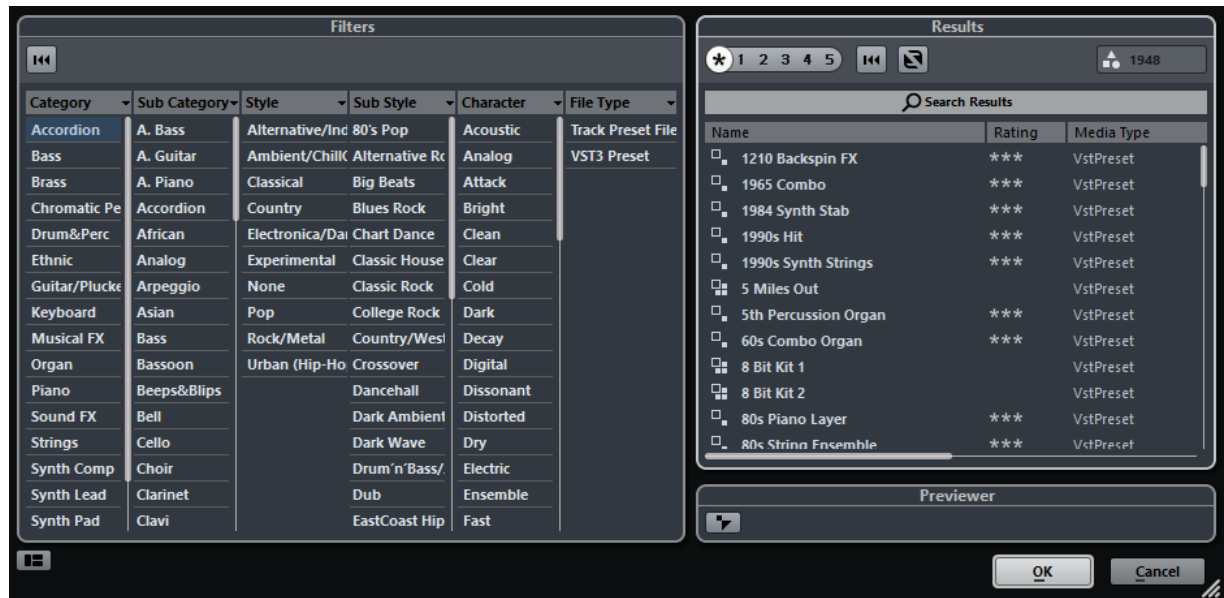
PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, faites un clic droit sur la piste d'Instrument et sélectionnez **Charger préréglage de piste**.
2. Dans l'explorateur de **Résultats**, double-cliquez sur un préréglage pour l'appliquer.

Explorateur de résultats de préréglages d'instrument

L'explorateur de **Résultats** des préréglages de pistes d'Instrument permet de pré-écouter des préréglages VST et de les appliquer à une piste d'Instrument.

Pour ouvrir l'explorateur de **Résultats**, faites un clic droit sur une piste d'Instrument et sélectionnez **Charger préréglage de piste**.



Les préréglages VST des instruments peuvent appartenir aux groupes suivants :

Préréglages

Ces préréglages intègrent les paramètres du plug-in dans son entier. Pour les instruments multi-timbraux, ceci comprend les paramètres de tous les sons, en plus des paramètres globaux.

Programmes

Les programmes n'intègrent que les paramètres d'un seul programme. Pour les instruments multi-timbraux, ils ne comprennent donc que les paramètres d'un son.

Utilisation des bases de données de disques

Cubase enregistre toutes les informations des fichiers de média qui sont utilisées dans la **MediaBay** (les chemins d'accès et les attributs, par exemple) au sein d'un fichier de base de données local situé sur votre ordinateur. Dans certains cas, il peut cependant s'avérer nécessaire de parcourir et gérer ce genre de métadonnées sur un volume externe.

Par exemple, un éditeur de son peut être amené à travailler en studio et à son domicile, sur deux ordinateurs différents. Les effets sonores sont stockés sur un support de stockage externe. Pour pouvoir connecter le périphérique externe et parcourir directement son contenu dans la **MediaBay** sans avoir à analyser le périphérique, vous devez créer une base de données de disque pour ce périphérique externe.

Vous pouvez créer des bases de données de disque pour les lecteurs de votre ordinateur ou pour des supports de stockage externes. Les informations sur les fichiers de média de ces lecteurs seront identiques à celles la base de données **MediaBay** classique.

À NOTER

Quand vous lancez Cubase, toutes les bases de données de disque disponibles sont automatiquement chargées. Les bases de données qui deviennent disponibles alors que le programme est en cours d'exécution doivent être chargées manuellement.

Réanalyser les bases de données de disque

Si vous avez modifié les données de votre volume externe sur un autre système, il vous faudra réanalyser la **MediaBay**.

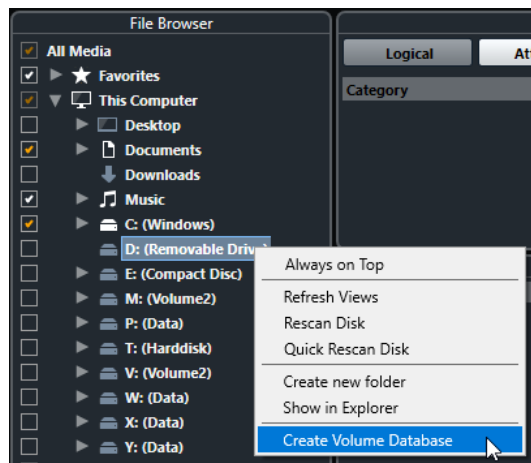
LIENS ASSOCIÉS

[Actualiser les vues](#) à la page 401

Créer une base de données de disque

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Explorateur de fichiers**, faites un clic droit sur le support de stockage externe, le lecteur ou la partition de votre système informatique pour lequel vous souhaitez créer une base de données, puis sélectionnez **Créer base de données de disque**.

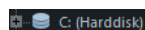


IMPORTANT

Pour ce faire, vous devez sélectionner le répertoire le plus élevé. Vous ne pouvez pas créer de fichier de base de données pour un dossier de niveau inférieur.

RÉSULTAT

Les informations des fichiers de ce lecteur sont inscrites dans un nouveau fichier de base de données. Un symbole apparaît à gauche du nom du lecteur quand le nouveau fichier de base de données est prêt.



À NOTER

Si le lecteur contient un important volume de données, ce processus peut prendre un certain temps.

Les bases de données de disque se chargent automatiquement au lancement de Cubase. Elles apparaissent dans la section **Explorateur de fichiers** et leurs données peuvent être visualisées et éditées dans la liste de **Résultats**.

Supprimer une base de données de disque

Après avoir travaillé sur un autre ordinateur avec un disque dur externe, quand vous revenez à votre ordinateur personnel et reconnectez le périphérique externe sur votre système, la base de données de disque devient inutile. Toutes les données contenues dans ce lecteur peuvent être réintégrées au fichier de base de données local. Il vous faut pour cela supprimer le fichier de base de données supplémentaire.

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Explorateur de fichiers**, faites un clic droit sur la base de données de disque et sélectionnez **Supprimer base de données de disque**.

RÉSULTAT

Les métadonnées sont intégrées au fichier de base de données local de la **MediaBay** et le fichier de base de données de disque est supprimé.

À NOTER

Si le lecteur contient un important volume de données, ce processus peut prendre un certain temps.

Chargement et déchargement de bases de données de disque

Les bases de données de disque qui deviennent disponibles alors que Cubase est en cours d'exécution doivent être chargées manuellement.

- Pour charger manuellement une base de données de disque, faites un clic droit sur le support de stockage externe, le lecteur ou la partition de votre système informatique que vous souhaitez charger et sélectionnez **Charger base de données de disque**.
- Pour décharger une base de données de disque, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Décharger base de données de disque**.

Paramètres de la MediaBay

- Pour ouvrir le panneau qui contient les paramètres de la **MediaBay**, cliquez sur **Paramètres de la MediaBay** dans le coin inférieur gauche de la **MediaBay**.



Masquer les dossiers qui ne sont pas scannés

Quand cette option est activée, tous les dossiers qui ne sont pas pris en compte dans l'analyse sont masqués. L'arborescence de la section **Explorateur de fichiers** y gagne en clarté.

Afficher uniquement le dossier sélectionné

Quand cette option est activée, seul le dossier sélectionné et ses sous-dossiers sont affichés.

Scanner les dossiers uniquement quand la MediaBay est ouverte

Lorsque cette option est activée, Cubase n'analyse les fichiers de média que quand la fenêtre de la **MediaBay** est ouverte.

Quand cette option est désactivée, l'analyse des dossiers continue en tâche de fond, même si la fenêtre de la **MediaBay** n'est plus ouverte. Toutefois, Cubase n'analyse jamais les dossiers lors de la lecture ou de l'enregistrement.

Nombre maximum d'éléments dans la liste des Résultats

Permet de définir le nombre maximum de fichiers pouvant être affichés dans la liste de **Résultats**. Vous évitez ainsi d'avoir à gérer de trop longues listes de fichiers.

À NOTER

La **MediaBay** ne vous avertit pas quand le nombre maximum de fichiers a été atteint. Il peut arriver qu'un fichier ne soit pas détecté parce que le nombre maximum de fichiers a été atteint.

Afficher extensions de fichiers dans la liste des résultats

Quand cette option est activée, les extensions de noms de fichiers apparaissent dans la liste de **Résultats**.

Scanner types de fichier inconnus

Normalement, lors de la recherche de fichiers de média, la **MediaBay** ignore les fichiers dont l'extension est inconnue. Quand cette option est activée, la **MediaBay** tente d'ouvrir et d'analyser tous les fichiers contenus dans l'emplacement analysé, en ignorant les fichiers ne pouvant pas être ouverts pendant cette analyse.

Raccourcis clavier de la MediaBay

Il est possible d'afficher les raccourcis clavier de la **MediaBay** dans la fenêtre **MediaBay** elle-même. Vous pouvez ainsi consulter rapidement la liste des raccourcis clavier affectés et disponibles pour la **MediaBay**.

- Pour ouvrir le panneau des raccourcis clavier, cliquez sur **Raccourcis clavier** situé dans le coin inférieur gauche de la **MediaBay**.



- Pour fermer le panneau des raccourcis clavier, cliquez en dehors de ce panneau.
- Pour assigner ou modifier un raccourci clavier, cliquez dessus.

LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 652

Automatisation

Pour faire bref, l'automatisation consiste à enregistrer les valeurs d'un paramètre de la **MixConsole** ou d'un effet. Au moment du mixage final, Cubase réglera automatiquement la commande de paramètre en question.

Enregistrement de vos actions

Quand les paramètres d'un projet en cours sont cruciaux, il est hasardeux de tenter des réglages d'automatisation sans être sûr qu'ils conviendront. Si c'est le cas, vous pouvez créer un nouveau projet pour l'exemple suivant. Le projet ne doit pas obligatoirement contenir des événements audio, mais au moins quelques pistes audio.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **W** pour activer l'écriture sur toutes les pistes.
2. Lancez la lecture et réglez plusieurs faders de volume et/ou d'autres paramètres de la **MixConsole**.
Une fois que vous avez terminé, arrêtez la lecture, et retournez à l'endroit où vous avez démarré la lecture.
3. Cliquez sur **W** pour désactiver le mode Écrire, puis cliquez sur **R** afin d'activer la lecture d'automatisation pour toutes les pistes.
4. Déclenchez la lecture et observez la **MixConsole**.
Tous les réglages effectués pendant la précédente lecture sont reproduits avec exactitude.
5. Sélectionnez **Projet > Afficher toute l'automatisation utilisée** pour afficher tous les événements d'automatisation enregistrés.
6. Pour réenregistrer une partie, cliquez à nouveau sur **W** et démarrez la lecture à partir de la même position.

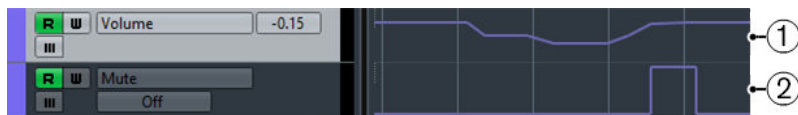
À NOTER

Vous pouvez laisser les fonctions **W** et **R** activées en même temps afin de voir et écouter les réglages enregistrés pour la **MixConsole**, tout en enregistrant des mouvements de faders sur une autre voie, etc.

Courbes d'automatisation

Au sein d'un projet Cubase, les modifications des paramètres dans le temps sont représentées par des courbes sur les pistes d'Automatisation.

Il existe différents types de courbes d'automatisation :



1 Courbes Rampe

Les courbes Rampe sont créées pour les paramètres qui génèrent des valeurs multiples continues, comme les réglages des faders ou des encodeurs.

2 Courbes Saut

Les courbes Saut sont créées pour les paramètres ne possédant que deux états (actif ou inactif), comme Rendre muet.

Ligne de valeur statique

Quand vous ouvrez une piste d'Automatisation pour la première fois, elle ne contient pas d'événements d'automatisation. Cette absence est représentée dans l'affichage des événements sous la forme d'une ligne horizontale en pointillés, la ligne de valeur statique. Cette ligne représente la valeur actuelle du paramètre.

Quand vous ajoutez manuellement des événements d'automatisation ou utilisez le mode Écriture pour ce paramètre, puis désactivez ensuite le mode Lecture, la courbe d'automatisation apparaît en gris dans l'affichage d'événements. Le cas échéant, c'est la valeur statique qui est utilisée.

Dès que le mode **Live** est activé, la courbe d'automatisation est lue.

Écrire/Lire l'automatisation

Pour activer l'automatisation sur les pistes et les voies de la **MixConsole**, activez les boutons d'écriture et de lecture des automatisations (**W** et **R**) sur ces pistes et voies.

- Quand vous activez le bouton **W** (écriture) sur une voie, pratiquement tous les paramètres de la **MixConsole** que vous modifiez sur cette voie pendant la lecture s'enregistrent sous forme d'événements d'automatisation.
- Quand vous activez le bouton **R** (lecture) sur une voie et lancez la lecture du projet, tous les mouvements de paramètres de la **MixConsole** sont reproduits tels qu'ils ont été enregistrés.

Les boutons **R** et **W** des pistes dans la liste des pistes sont reliés aux boutons **R** et **W** de la **MixConsole**.

À NOTER

Le bouton **R** est automatiquement activé quand vous activez **W**. Cubase peut ainsi lire à tout moment les données d'automatisation existantes. Vous pouvez désactiver séparément le bouton d'écriture **W** si vous souhaitez ne lire que les données existantes.

Des boutons globaux **Activer/Désactiver la lecture/l'écriture d'automatisation pour toutes les pistes** figurent également dans la barre d'outil de la **MixConsole** et en haut de la liste des pistes. Ces boutons s'allument dès qu'un bouton **R** ou **W** est activé sur une voie/piste du projet. Vous pouvez cliquer dessus pour activer ou désactiver **R/W** sur toutes les pistes à la fois.

Données des conteneurs MIDI et automatisation des pistes

Vous pouvez saisir ou enregistrer des données de contrôleur MIDI sous forme de données d'automatisation sur une piste d'Automatisation ou sous forme de données de conteneur dans un conteneur MIDI.

- Quand **Lire l'automatisation** est activé pour une piste, les données de contrôleur sont écrites sous forme de données d'automatisation sur une piste d'Automatisation dans la fenêtre **Projet**.
- Quand **Lire l'automatisation** est désactivé, les données de contrôleur sont écrites dans un conteneur MIDI et peuvent être affichées et éditées, par exemple dans l'**Éditeur clavier**.

Néanmoins, un conteneur MIDI peut contenir les deux types de données de contrôleur si vous enregistrez des données de conteneur d'abord, puis des données d'automatisation ensuite. Le cas échéant, ces types de données en conflit sont combinés de la manière suivante lors de la lecture :

- L'automatisation du conteneur ne commence que lorsque le premier événement de contrôleur est atteint dans le conteneur. À la fin du conteneur, la dernière valeur du contrôleur est conservée jusqu'à ce qu'un autre point d'ancrage de l'automatisation soit atteint sur la piste d'Automatisation.

Écriture des données d'automatisation

Vous pouvez créer des courbes d'automatisation de façon manuelle ou automatique.

- L'écriture manuelle permet de modifier facilement et rapidement les valeurs des paramètres à des endroits précis sans avoir à activer la lecture.
- L'écriture automatique vous permet de travailler pratiquement comme sur une véritable table de mixage.

Quelle que soit la méthode employée, toutes les données d'automatisation appliquées sont reproduites à la fois sur la **MixConsole** (un fader qui se déplace, par exemple) et sur la courbe de la piste d'Automatisation correspondante.

LIENS ASSOCIÉS

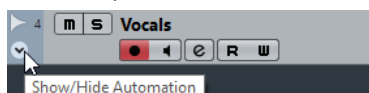
[Écriture manuelle des données d'automatisation](#) à la page 424

Écriture automatique des données d'automatisation

Chaque action est automatiquement enregistrée sur les pistes d'automatisation. Ces dernières peuvent ensuite être ouvertes pour consultation et modification.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, cliquez sur **Afficher/Masquer l'automatisation** sur une piste pour ouvrir sa piste d'automatisation.



2. Cliquez sur **W** pour activer l'écriture des données d'automatisation sur cette piste.
3. Déclenchez la lecture.
4. Réglez les paramètres dans la **MixConsole**, dans la fenêtre **Configurations de voie** ou sur l'interface de l'effet.

Les valeurs réglées sont enregistrées et affichées sous forme d'une courbe sur les pistes d'automatisation. Quand des données d'automatisation sont écrites, la piste

d'automatisation change de couleur et son témoin delta indique l'écart de valeur du nouveau réglage du paramètre par rapport à la valeur précédente.

5. Arrêtez la lecture et revenez à la position où la lecture a commencé.
 6. Cliquez sur **W** pour désactiver l'écriture des données d'automatisation.
 7. Déclenchez la lecture.
-

RÉSULTAT

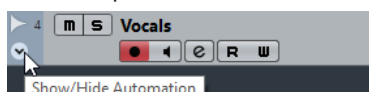
Toutes les actions enregistrées sont reproduites avec exactitude. Lorsque vous faites glisser un plug-in sur une autre case d'insert de la même voie, les données d'automatisation existantes sont déplacées avec le plug-in. Lorsque vous le faites glisser vers une case d'insert sur une autre voie, les données d'automatisation existantes ne sont pas transférées sur la nouvelle voie.

Écriture manuelle des données d'automatisation

Vous pouvez également ajouter manuellement des événements d'automatisation en dessinant des courbes d'automatisation.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, cliquez sur **Afficher/Masquer l'automatisation** sur une piste pour ouvrir sa piste d'Automatisation.



2. Cliquez sur le nom du paramètre d'automatisation et sélectionnez le paramètre voulu dans le menu local.
3. Sélectionnez l'outil **Crayon**.
4. Cliquez sur la ligne de valeur statique.
Un événement d'automatisation est ajouté, le mode de lecture d'automatisation est automatiquement activé et la ligne de valeur statique prend la couleur d'une courbe d'automatisation.
5. Faites glisser le pointeur pour dessiner une courbe et ainsi créer de nombreux événements d'automatisation.
Quand vous relâchez le bouton de la souris, le nombre d'événements d'automatisation est réduit.

À NOTER

Pour configurer la réduction des événements, ouvrez le **Panneau d'automatisation**, cliquez sur **Réglages d'automatisation** et saisissez une valeur de **Niveau de réduction**.

6. Déclenchez la lecture.
-

RÉSULTAT

Le paramètre automatisé se règle en suivant la courbe d'automatisation et le fader correspondant se déplace en conséquence dans la **MixConsole**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si le résultat ne vous satisfait pas, il vous suffit de recommencer. Redessiner par-dessus une courbe d'événements existante crée automatiquement une nouvelle courbe.

Outils de dessin des données d'automatisation

En plus de l'outil **Crayon**, vous pouvez utiliser les outils **Sélectionner** et **Ligne** pour dessiner des événements d'automatisation. Quand vous cliquez avec l'un ou l'autre de ces outils sur la piste d'automatisation, le bouton **R** s'active automatiquement.

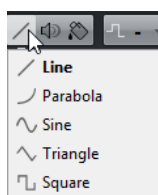
- **Sélectionner**

Quand vous cliquez sur une piste d'automatisation avec l'outil **Sélectionner**, un événement d'automatisation est créé. En maintenant enfoncée la touche **Alt**, vous pouvez dessiner plusieurs événements d'automatisation.

À NOTER

Les événements créés entre des événements existants qui ne s'éloignent pas de la courbe existante sont supprimés dès que vous relâchez le bouton de la souris.

Pour changer le mode de l'outil **Ligne**, cliquez sur l'outil **Ligne** et cliquez à nouveau afin d'ouvrir le menu local dans lequel vous pourrez sélectionner le mode souhaité pour l'outil **Ligne**.



Voici les modes disponibles pour l'outil **Ligne** :

Mode Ligne

Si vous cliquez sur la piste d'Automatisation et faites glisser l'outil **Ligne** en mode **Ligne**, les événements d'automatisation créés suivront une ligne droite. Il s'agit d'un moyen rapide pour créer des fonds (d'entrée, de sortie) linéaires, etc.

Mode Parabole

En cliquant sur la piste d'Automatisation et en faisant glisser l'outil **Ligne** en mode **Parabole**, vous pourrez créer des courbes et des fonds plus fluides.

À NOTER

Le résultat dépend de la direction dans laquelle vous dessinez la courbe parabolique.

Mode Sinus, Triangle ou Carré

Quand vous cliquez et faites glisser le curseur sur la piste d'automatisation avec l'outil **Ligne** en mode **Sinus**, **Triangle** ou **Carré** alors que le **Type de calage** est configuré sur **Grille**, la période de la courbe (c'est-à-dire la longueur d'un cycle de cette courbe) est déterminée par la configuration de la grille. Si vous appuyez sur **Maj** en faisant glisser le pointeur, vous pourrez régler manuellement la durée de la période selon des valeurs multiples de la valeur choisie pour la grille.

À NOTER

L'outil **Ligne** ne peut être utilisé que pour des courbes d'automatisation de type rampe.

Éditer les événements d'automatisation

Les événements d'automatisation peuvent être édités comme les autres événements.

À NOTER

Si vous souhaitez que les événements d'automatisation se déplacent en même temps que les événements ou conteneurs que vous déplacez sur une piste, sélectionnez **Édition > L'automatisation suit les événements**. Tous les événements d'automatisation qui se trouvaient à cet emplacement sont remplacés.

- Vous pouvez utiliser les outils de la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour éditer les événements d'automatisation.
- Vous pouvez utiliser l'éditeur d'événements d'automatisation pour éditer les événements sélectionnés sur les courbes d'automatisation de type Rampe.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils](#) à la page 29

[Éditeur d'événements d'automatisation](#) à la page 427

Créer des transitions progressives entre des événements d'automatisation (courbes de Bézier)

Cubase permet de dessiner des automatisations progressives qui suivent une courbe de Bézier entre différents événements d'automatisation. Vous pouvez ainsi éditer des courbes linéaires de type rampe de façon bien plus précise, flexible et intuitive.

CONDITION PRÉALABLE

L'outil **Sélectionner** est activé.

PROCÉDER AINSI

1. Survolez avec le pointeur de la souris le segment de la rampe linéaire que vous souhaitez éditer.

Une poignée apparaît sur le segment de courbe.



À NOTER

Si les événements d'automatisation se trouvent à côté les uns des autres sur une ligne pratiquement horizontale ou verticale, ou s'ils sont trop proches, la poignée n'apparaîtra pas.

2. Cliquez et faites glisser le pointeur en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour modifier la forme du segment de courbe.



3. Quand vous êtes satisfait du résultat, relâchez le bouton de la souris.

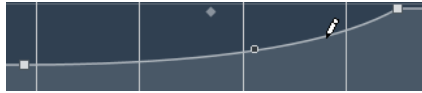
RÉSULTAT

Une courbe de transition progressive est créée.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat et souhaitez recommencer en partant du segment de courbe linéaire d'origine, double-cliquez sur la poignée.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour une édition encore plus précise, créez d'autres événements d'automatisation sur votre segment de courbe de Bézier.



De nouveaux segments seront créés et vous pourrez les lisser en procédant comme indiqué plus haut.



Sélectionner des événements d'automatisation

- Pour sélectionner un événement d'automatisation, cliquez dessus avec l'outil **Sélectionner**.
- Pour sélectionner plusieurs événements, délimitez un rectangle de sélection autour de ces événements avec l'outil **Sélectionner** ou faites un **Maj**-clic sur ces événements.
- Pour sélectionner plusieurs événements, sélectionnez un intervalle avec l'outil **Sélectionner un intervalle** ou faites un **Maj**-clic sur ces événements.
- Pour sélectionner tous les événements d'une piste d'Automatisation, faites un clic droit sur cette piste et choisissez **Sélectionner tous les événements** dans le menu contextuel.

Les événements sélectionnés sont affichés dans une couleur plus foncée.

À NOTER

Quand vous sélectionnez plusieurs événements sur une courbe d'automatisation de type Rampe, l'éditeur d'événements d'automatisation devient disponible.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur d'événements d'automatisation](#) à la page 427

Éditeur d'événements d'automatisation

L'éditeur d'événements d'automatisation vous permet d'éditer les événements sélectionnés sur la piste d'automatisation. Il est uniquement disponible pour les courbes d'automatisation de type Rampe.

À NOTER

Toutes les éditions réalisées dans l'éditeur d'événements d'automatisation n'affectent que les événements d'automatisation qui font partie de la sélection.

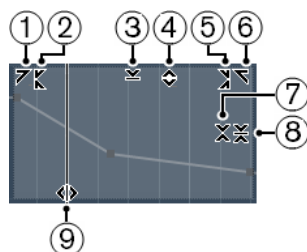
Pour ouvrir l'éditeur d'événements d'automatisation, procédez de l'une des manières suivantes :

- Activez l'outil **Sélectionner** et délimitez un rectangle de sélection encadrant une piste d'automatisation de type Rampe.
- Activer l'outil **Sélectionner un intervalle** et sélectionnez un intervalle sur une piste d'Automatisation contenant une rampe.

À NOTER

Quand vous travaillez avec l'outil **Sélectionner un intervalle**, la commande intelligente **Comprimer/Étirer** n'est pas disponible.

L'éditeur d'événements d'automatisation vous donne accès à des commandes intelligentes correspondant à des modes d'édition spécifiques :



1 Courber gauche

En cliquant dans le coin supérieur gauche de l'éditeur, vous pouvez incliner la partie gauche de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors inclinées vers le haut ou vers le bas au début de la courbe.

2 Comprimer gauche

En faisant un **Alt**-clic dans le coin supérieur gauche de l'éditeur, vous pouvez compresser ou étendre la partie gauche de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors comprimées ou étendues au début de la courbe.

3 Manipuler verticalement

En cliquant au milieu de la bordure supérieure de l'éditeur, vous pouvez manipuler la courbe verticalement. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors élevées ou abaissées en pourcentages.

4 Déplacer verticalement

En cliquant sur la bordure supérieure de l'éditeur, vous pouvez déplacer toute la courbe dans le sens vertical. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors élevées ou abaissées.

5 Comprimer droite

En faisant un **Alt**-clic dans le coin supérieur droit de l'éditeur, vous pouvez compresser ou étendre la partie droite de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors comprimées ou étendues à la fin de la courbe.

6 Courber droite

En cliquant dans le coin supérieur droit de l'éditeur, vous pouvez incliner la partie droite de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors inclinées vers le haut ou vers le bas à la fin de la courbe.

7 Manipuler autour du centre relatif

En faisant un **Alt**-clic au milieu de la bordure droite de l'éditeur, vous pourrez modifier la courbe par rapport à son centre. Les valeurs de l'événement sont alors élevées ou abaissées dans le sens horizontal autour du centre de l'éditeur.

8 Manipuler autour du centre absolu

En cliquant au milieu de la bordure droite de l'éditeur, vous pouvez manipuler la courbe par rapport à son centre absolu. Les valeurs de l'événement sont alors élevées ou abaissées dans le sens horizontal autour du centre de l'éditeur.

9 Comprimer/Étirer

En cliquant sur la bordure inférieure de l'éditeur, vous pouvez étirer la courbe dans le sens horizontal. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors déplacées vers la gauche ou la droite.

À NOTER

Pour modifier les courbes d'automatisation sur plusieurs pistes à la fois, sélectionnez les événements d'automatisation à l'aide de l'outil **Sélectionner** ou de l'outil **Sélectionner un intervalle** sur les pistes d'automatisation correspondantes, et maintenez enfoncées les touches **Ctrl/Cmd** pendant que vous utilisez les commandes intelligentes.

À NOTER

Quand vous sélectionnez des événements d'automatisation avec l'outil **Sélectionner un intervalle**, des événements d'automatisation supplémentaires sont automatiquement créés au début et à la fin de la sélection. De cette manière, c'est bien toute la sélection qui est éditée.

LIENS ASSOCIÉS

[Courbes d'automatisation](#) à la page 421

Modification rapide de l'échelle verticale des événements d'automatisation

Vous pouvez modifier l'échelle verticale d'un segment de courbe compris entre deux événements d'automatisation sans avoir à sélectionner d'abord ces événements.

PROCÉDER AINSI

1. Survolez avec le pointeur de la souris la bordure supérieure de la piste d'Automatisation au-dessus du segment de rampe linéaire que vous souhaitez modifier.
Une poignée apparaît.



2. Cliquez et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
 3. Quand vous êtes satisfait du résultat, relâchez le bouton de la souris.
-

RÉSULTAT

L'échelle du segment de courbe situé entre les deux événements d'automatisation est modifiée.

Déplacer des événements d'automatisation

Déplacer des événements d'automatisation individuellement

- Pour déplacer un événement d'automatisation sélectionné, cliquez dessus et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.
- Pour restreindre le déplacement à une direction, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser le pointeur.

À NOTER

Le calage s'applique quand vous déplacez des courbes d'automatisation dans le sens horizontal. Pour le désactiver provisoirement, maintenez enfoncée la touche **Ctrl/Cmd** et toute autre touche de modification pendant que vous faites glisser l'événement.

Déplacer plusieurs événements d'automatisation

- Pour déplacer plusieurs événements d'automatisation sélectionnés, cliquez à l'intérieur du rectangle de sélection et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.
Quand les événements sélectionnés se suivent sans interruption, les événements de la zone de destination sont remplacés. Si toutefois vous déplacez l'intervalle de sélection au delà d'événements préexistants, ceux-ci réapparaissent. Si un intervalle de sélection contient des événements d'automatisation qui sont désélectionnés, le déplacement est limité. Vous ne pouvez pas déplacer cette sélection au delà des événements préexistants.
- Pour copier une sélection continue d'événements d'automatisation sélectionnés, cliquez à l'intérieur du rectangle de sélection, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.

À NOTER

Si vous appuyez sur **Échap** tout en faisant glisser le rectangle de sélection, la sélection revient à sa position d'origine.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner des événements d'automatisation](#) à la page 427

Supprimer des événements d'automatisation

- Pour supprimer un événement d'automatisation, cliquez dessus avec l'outil **Gomme**.
- Pour supprimer plusieurs événements d'automatisation, sélectionnez-les et appuyez sur **Retour arrière** ou sur **Supprimer**, ou sélectionnez **Édition > Supprimer**.
- Pour supprimer tous les événements d'automatisation de la piste d'Automatisation et fermer cette piste d'Automatisation, cliquez sur le nom du paramètre d'automatisation souhaité dans la liste des pistes et sélectionnez **Supprimer le paramètre** dans le menu local.

À NOTER

Quand des événements d'automatisation sont supprimés, la courbe est redessinée de manière à relier les événements restants.

Pistes d'Automatisation

La plupart des pistes de votre projet disposent de pistes d'automatisation, une pour chaque paramètre automatisé.

Pour afficher les pistes d'Automatisation, vous devez les ouvrir.

Afficher/Masquer les pistes d'Automatisation

- Survolez le coin inférieur gauche de la piste avec le pointeur de la souris et cliquez sur l'icône en forme de flèche (**Afficher/Masquer l'automatisation**) qui apparaît.
- Faites un clic droit sur la piste dans la liste des pistes et sélectionnez **Afficher/Masquer l'automatisation** dans le menu contextuel.
- Pour ouvrir une autre piste d'automatisation, survolez le coin inférieur gauche de cette piste d'automatisation avec le pointeur de la souris et cliquez sur **+** (**Ajouter une piste d'Automatisation**).
- Pour afficher toutes les pistes d'automatisation utilisées dans la liste des pistes, faites un clic droit sur n'importe quelle piste et sélectionnez **Afficher toute l'automatisation utilisée** dans le menu contextuel.

- Pour ouvrir la piste d'automatisation correspondant aux paramètres d'écriture des automatisations, activez **Afficher l'automatisation dans le projet lors de l'écriture du paramètre** dans la boîte de dialogue **Préférences**, (page **Édition**).

Suppression de pistes d'Automatisation

- Pour supprimer une piste d'automatisation avec tous ses événements, cliquez sur le nom du paramètre et sélectionnez **Supprimer le paramètre** dans le menu local.
- Pour supprimer toutes les pistes d'automatisation sur une piste qui ne contient pas d'événements d'automatisation, sélectionnez **Supprimer paramètres non-utilisés** dans un des menus locaux des noms de paramètres de cette piste.

Assignation d'un paramètre à une piste d'Automatisation

Les paramètres sont déjà assignés aux pistes d'Automatisation dans l'ordre de la liste des paramètres quand vous ouvrez une piste d'Automatisation.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez une piste d'automatisation et cliquez sur le nom du paramètre d'automatisation. Une liste de paramètres apparaît. Le contenu de cette liste dépend du type de piste choisi.
2. Dans le menu local, sélectionnez le paramètre ou cliquez sur **Plus** pour ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter un paramètre** (elle répertorie tous les paramètres automatisables), puis sélectionnez un paramètre.

RÉSULTAT

Ce paramètre remplace le paramètre en cours sur la piste d'automatisation.

À NOTER

Le remplacement du paramètre n'annule pas l'automatisation du paramètre précédent. Si la piste d'Automatisation contient des données d'automatisation pour le paramètre que vous venez de remplacer, ces données sont conservées, bien qu'elles ne soient pas visibles. En cliquant sur le nom du paramètre d'automatisation dans la liste des pistes, vous pourrez revenir au paramètre remplacé. Dans le menu local, un astérisque (*) figure après le nom du paramètre sur les pistes d'automatisation masquées.

Rendre muettes des pistes d'automatisation

En rendant muette une piste d'automatisation, vous désactivez l'automatisation d'un seul paramètre.

- Pour rendre muettes des pistes d'Automatisation individuelles, cliquez sur **Ignorer l'automatisation** dans la liste des pistes.

Instruments VST

Les instruments VST peuvent être des synthétiseurs virtuels et d'autres sources sonores intégrées à Cubase. Ils sont joués en interne via MIDI. Il est possible de traiter les instruments VST en leur appliquant des effets ou une égalisation.

Procédez comme suit pour utiliser les instruments VST dans Cubase :

- Ajoutez un instrument VST et assignez-lui une ou plusieurs pistes MIDI (non compris dans Cubase LE).
- Créez une piste d'Instrument.
Les pistes d'Instrument combinent un instrument VST, une voie d'instrument et une piste MIDI. Vous pouvez relire et enregistrer des données de note MIDI directement sur cette piste.

LIENS ASSOCIÉS

[Pistes d'Instrument](#) à la page 85

Ajouter des instruments VST (non compris dans Cubase LE)

PROCÉDER AINSI

1. Dans le menu **Studio**, sélectionnez **VST Instruments**.
2. Cliquez avec le bouton droit dans une zone vide de la fenêtre **VST Instruments**.
3. Dans le menu contextuel, sélectionnez une des options suivantes :
 - **Ajouter instrument de piste**
 - **Ajouter instrument de rack**
4. Sélectionnez un instrument dans le sélecteur d'instruments.
 - Cliquez sur **Ajouter une piste** pour ajouter un instrument de piste.
 - Cliquez sur **Créer** pour ajouter un instrument de rack.

RÉSULTAT

Si vous avez choisi **Ajouter instrument de piste**, l'interface de l'instrument s'ouvrira et une piste d'Instrument portant le nom de l'instrument sera ajoutée à votre projet.

Si vous avez choisi **Ajouter un instrument de rack**, l'interface de l'instrument s'ouvrira et les pistes suivantes seront ajoutées à la liste des pistes :

- Une piste MIDI portant le nom de l'instrument. La sortie de cette piste MIDI est routée sur l'instrument.

À NOTER

Dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST—Plug-ins**), vous pouvez configurer ce qui se passe lorsque vous chargez un instrument VST.

- Un dossier portant le nom de l'instrument est créé dans un dossier **VST Instruments**. Le dossier de l'instrument contient deux pistes d'automatisation : une pour les paramètres du plug-in et une pour la voie de l'instrument VST dans la **MixConsole**.

Créer des pistes d'Instrument

Vous pouvez créer des pistes d'Instrument qui contiennent des instruments VST dédiés.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Instrument**.
2. Ouvrez le menu local **Instrument** et sélectionnez un instrument VST pour la piste d'Instrument.
3. Cliquez sur **Ajouter une piste**.


RÉSULTAT

L'instrument VST sélectionné est chargé sur la piste d'Instrument. Dans la **MixConsole**, une voie d'instrument est créée.

Instruments VST dans la zone droite (non compris dans Cubase LE)

Les **instruments VST** dans la zone droite de la fenêtre **Projet** vous permettent d'ajouter des Instruments VST pour les pistes MIDI et d'Instrument.

Tous les instruments qui sont utilisés dans votre projet sont affichés. Vous pouvez accéder à huit contrôles instantanés pour chaque instrument créé.

Pour ouvrir les **Instruments VST** dans la zone droite, cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite**  dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, et en haut de la zone droite, cliquez sur l'onglet **VST Instruments**.



À NOTER

Les **VST Instruments** dans la zone droite sont un duplicata de la fenêtre **VST Instruments**. Les fonctions sont les mêmes.

LIENS ASSOCIÉS

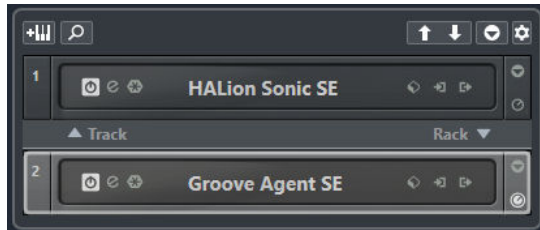
[Afficher/masquer des zones](#) à la page 28

Fenêtre VST Instruments (non compris dans Cubase LE)

La fenêtre **VST Instruments** vous permet d'ajouter des Instruments VST pour les pistes MIDI et d'Instrument.

Tous les instruments qui sont utilisés dans votre projet sont affichés. Vous pouvez accéder à huit contrôles instantanés pour chaque instrument créé.

Pour ouvrir la fenêtre **VST Instruments**, sélectionnez **Studio > VST Instruments**.



LIENS ASSOCIÉS

[Pistes d'Instrument](#) à la page 85

Barre d'outils des instruments VST (non compris dans Cubase LE)

La barre d'outils des instruments VST contient des commandes qui vous permettent d'ajouter et de configurer des instruments VST et des contrôles instantanés VST.

Voici les commandes disponibles :



1 Ajouter instrument de piste

Permet d'accéder à la boîte de dialogue **Ajouter piste d'Instrument**, dans laquelle vous pouvez sélectionner un instrument et ajouter une piste d'Instrument associée à cet instrument.

2 Rechercher des instruments

Permet d'accéder à un sélecteur vous permettant de rechercher un instrument chargé.

3 Définir le focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST à l'instrument précédent/suivant

Permet de contrôler l'instrument suivant/précédent à l'aide de la télécommande.

4 Afficher/Masquer tous les Contrôles instantanés VST

Permet d'afficher/masquer les contrôles instantanés par défaut de tous les instruments chargés.

5 Réglages

Permet d'ouvrir le menu **Réglages**, dans lequel vous pouvez activer/désactiver les modes suivants :

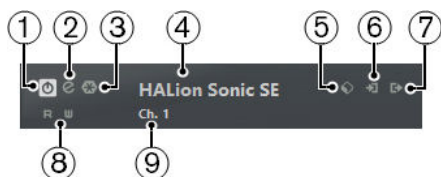
- L'option **Afficher les Contrôles instantanés VST pour une seule case** permet d'afficher uniquement les contrôles instantanés VST de l'instrument sélectionné.
- L'option **Le canal MIDI suit la sélection des pistes** permet de faire en sorte que le sélecteur de **Canal** change en fonction de la piste MIDI sélectionnée dans la fenêtre **Projet**. Utilisez ce mode si vous travaillez avec des instruments multitimbraux.

- L'option **Focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST suit la sélection des pistes** permet de faire en sorte que l'instrument télécommandé via ses contrôles instantanés VST soit toujours celui dont la piste est sélectionnée.

Commandes des instruments VST (non compris dans Cubase LE)

Les commandes des instruments VST vous permettent de configurer les paramètres d'un instrument VST chargé.

Voici les commandes que vous pouvez trouver sur chaque instrument :



- 1 Activer l'instrument**
Permet d'activer/désactiver l'instrument.
- 2 Éditer instrument**
Permet d'ouvrir l'interface de l'instrument.
- 3 Geler instrument**
Permet de geler l'instrument. Vous pouvez ainsi économiser de la puissance de traitement.
- 4 Sélecteur d'instruments**
Permet de sélectionner un autre instrument. Double-cliquez pour renommer l'instrument. Le nom figure dans la fenêtre **Instruments VST** et dans le menu local **Routage de sortie** des pistes MIDI. Il peut s'avérer utile d'attribuer des noms différents à différentes instances d'un même instrument afin de bien les différencier.
- 5 Explorateur de pré-réglages**
Permet de charger ou d'enregistrer un pré-réglage d'instrument.
- 6 Options d'entrée**
Cette diode s'illumine quand des données MIDI sont reçues par l'instrument. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir un menu local permettant de sélectionner les pistes qui transmettent des données MIDI à l'instrument (en entrée), de rendre ces pistes muettes ou non muettes et d'activer/désactiver leur fonction solo.

À NOTER

Si vous redimensionnez la fenêtre des instruments VST, vous pourrez accéder à cette option en utilisant un menu local **Options d'entrée/sortie**.

- 7 Activer sorties**
Cette commande est uniquement disponible quand l'instrument possède plus d'une sortie. Elle permet d'activer une ou plusieurs sorties pour l'instrument.

À NOTER

Si vous redimensionnez la fenêtre des instruments VST, vous pourrez accéder à cette option en utilisant un menu local **Options d'entrée/sortie**.

- 8 Lire/Écrire l'automatisation**
Permet de lire/écrire des données d'automatisation pour les paramètres de l'instrument.
- 9 Sélectionner la couche de Contrôle instantané**
Permet de sélectionner un programme.

LIENS ASSOCIÉS
[Geler instrument](#) à la page 438

Menu contextuel des instruments VST

Voici les fonctions disponibles dans le menu contextuel des instruments :

Copier/Coller réglages de l'instrument

Permet de copier les réglages de l'instrument et de les coller sur un autre instrument.

Charger/Enregistrer préréglage

Permet de charger ou d'enregistrer un préréglage d'instrument.

Préréglage par défaut

Permet de définir et d'enregistrer un préréglage par défaut.

Configuration A/B

Permet d'activer la configuration A ou B.

Copier A vers B

Permet de copier les paramètres du réglage A sur le réglage B.

Activer sorties

Permet d'activer une ou plusieurs sorties pour l'instrument.

Remote Control Editor

Permet d'ouvrir l'éditeur **Remote control editor**.

Préréglages d'instruments

Vous pouvez charger et enregistrer des préréglages pour les instruments. Ces préréglages contiennent tous les paramètres requis pour obtenir le son souhaité.

Voici les préréglages d'instruments disponibles :

- Les **préréglages VST** comprennent les configurations des paramètres d'un instrument VST.
Ils sont disponibles à partir de la fenêtre **VST Instruments**, de l'interface de l'instrument et du champ **Programmes** de l'Inspecteur.
- Les **préréglages de piste** comprennent les paramètres de la piste d'Instrument et ceux de l'instrument VST correspondant.
Ils sont accessibles à partir de l'Inspecteur ou du menu contextuel de la liste des pistes.

Charger des préréglages VST

Vous pouvez charger des **préréglages VST** à partir de la fenêtre **VST Instruments**, de l'interface de l'instrument ou de l'Inspecteur.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez la piste qui contient l'instrument VST et, dans l'**Inspecteur**, cliquez sur le champ **Programmes**.
 - Dans la fenêtre **VST Instruments**, cliquez sur **Explorateur de préréglages** pour l'instrument souhaité, puis sélectionnez **Charger préréglage**.

- Sur l'interface de l'instrument VST, cliquez sur **Explorateur de préréglages** et sélectionnez **Charger préréglage**.
2. Dans la liste de l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage et faites un double-clic pour le charger.
-

RÉSULTAT

Le préréglage est appliqué. Pour revenir au préréglage chargé auparavant, ouvrez à nouveau l'explorateur de préréglages et cliquez sur **Retourner aux réglages précédents**.

Enregistrement de préréglages VST

Vous pouvez enregistrer les paramètres des instruments VST dans des préréglages VST afin de pouvoir les réutiliser ultérieurement.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la fenêtre **VST Instruments**, cliquez sur **Explorateur de préréglages** pour l'instrument et sélectionnez **Enregistrer préréglage**.
 - Sur l'interface de l'instrument VST, cliquez sur **Explorateur de préréglages** et sélectionnez **Enregistrer préréglage**.
 2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer préréglage <nom de l'instrument VST>**, saisissez un nom pour le préréglage.
 3. Facultatif : Cliquez sur **Afficher Inspecteur d'attributs** pour définir les attributs du préréglage.
 4. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le préréglage et fermer la boîte de dialogue.
-

Charger des préréglages de piste

Vous pouvez charger des préréglages pour les pistes d'Instrument à partir de l'Inspecteur.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez la piste d'Instrument et, dans l'Inspecteur, cliquez sur le champ **Charger préréglage de piste**.
 - Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la piste d'Instrument et sélectionnez **Charger préréglage de piste** dans le menu contextuel.
 2. Dans la liste de l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage et faites un double-clic pour le charger.
-

RÉSULTAT

Le préréglage de piste est appliqué. Pour revenir au préréglage chargé auparavant, ouvrez à nouveau l'explorateur de préréglages et cliquez sur **Retourner aux réglages précédents**.

Enregistrement des préréglages de piste

Vous pouvez enregistrer les paramètres des pistes d'Instrument dans des préréglages de piste pour pouvoir les réutiliser ultérieurement.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez la piste d'Instrument et, dans l'Inspecteur, cliquez sur **Enregistrer pré réglage de piste**.
 - Cliquez avec le bouton droit sur la piste d'Instrument et sélectionnez **Enregistrer pré réglage de piste** dans le menu contextuel.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer pré réglage de piste**, saisissez un nom pour le pré réglage.
 3. Facultatif : Cliquez sur **Afficher Inspecteur d'attributs** pour définir les attributs du pré réglage.
 4. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le pré réglage et fermer la boîte de dialogue.
-

Lecture des instruments VST

Après avoir ajouté un instrument VST et sélectionné un son, vous pouvez lire l'instrument VST à l'aide d'une piste d'Instrument ou d'une piste MIDI de votre projet.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, activez **Monitor** pour la piste sur laquelle l'instrument VST est chargé.
 2. Appuyez sur une ou plusieurs touches de votre clavier MIDI ou utilisez le **Clavier à l'écran**. Les sons correspondants sont déclenchés sur votre instrument VST.
 3. Sélectionnez **Studio > MixConsole** pour ouvrir la **MixConsole**, puis ajustez le son, ajoutez une égalisation ou des effets, modifiez le routage de sortie, etc.
-

Instruments VST et charge du processeur

Il arrive que les instruments VST demandent une importante puissance de calcul. Plus vous ajoutez d'instruments, plus les capacités de calcul du processeur sont sollicitées pendant la lecture.

Quand le témoin de surcharge du CPU de la fenêtre **Performance audio** s'allume ou si vous entendez des craquements, vous avez plusieurs possibilités :

- Activez **Geler** pour les instruments.
L'instrument est déchargé et sa piste est rendue sous forme de fichier audio.
- Activez **Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu** pour les instruments VST 3.
Vos instruments ne solliciteront plus le processeur pendant les passages silencieux.

LIENS ASSOCIÉS

[Geler instrument](#) à la page 438

[Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu](#) à la page 707

Geler instrument

Si votre ordinateur est peu puissant ou si vous utilisez de nombreux instruments VST, il se peut que vous ne soyez pas en mesure de lire tous les instruments en temps réel. Le cas échéant, vous pouvez geler des instruments.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez **Studio > VST Instruments**.

- Sélectionnez la piste de l'instrument et ouvrez l'onglet situé en haut de la section **Inspecteur**.
2. Cliquez sur **Geler**.
 3. Dans la boîte de dialogue **Options de gel des instruments**, configurez les paramètres à votre convenance.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

- Un rendu audio de l'instrument est effectué et le son diffusé en lecture est identique à celui de l'instrument avant le gel.
- La charge CPU est réduite.
- Le bouton **Geler** s'allume.
- Les commandes de la piste d'Instrument/MIDI sont grisées.
- Les conteneurs MIDI sont verrouillés.

À NOTER

Pour éditer les pistes, paramètres ou voies de l'instrument VST et supprimer le fichier de rendu, dégelez l'instrument en cliquant à nouveau sur **Geler**.

Options de gel des instruments

La boîte de dialogue **Options de gel des instruments** s'ouvre lorsque vous cliquez sur **Geler**. Elle permet de configurer ce qui se produit quand vous gelez un instrument.

Voici les commandes proposées dans la boîte de dialogue **Options de gel des instruments** :

Geler instruments seulement

Activez cette option si vous souhaitez être en mesure d'éditer les effets d'Insert sur la voie de l'instrument VST après avoir gelé cet instrument.

Geler instruments et voies

Activez cette option si vous ne souhaitez plus éditer les effets d'Insert sur les voies des instruments VST.

À NOTER

Vous pouvez toujours régler le niveau, le panoramique, les effets Send et l'égalisation.

Durée de l'extension

Cette option permet de définir la durée d'extension pour laisser les sons terminer leur phase de relâchement naturelle.

Décharger instrument lors du gel

Activez cette option pour décharger les instruments après l'opération de gel. La RAM qu'ils consommaient est alors libérée.

Latence

Le terme latence désigne le temps qu'il faut à l'instrument pour produire un son lorsque vous appuyez sur une touche de votre contrôleur MIDI. La latence peut poser problème lorsque vous

utilisez des instruments VST en temps réel. Elle dépend de votre interface audio et de son pilote ASIO.

Idéalement, dans la boîte de dialogue **Configuration du studio** (page **Système audio VST**), les valeurs de latence d'entrée et de sortie doivent être de quelques millisecondes.

Si la latence est trop élevée pour jouer confortablement d'un instrument VST en temps réel avec un clavier, utilisez une autre source sonore MIDI pour jouer et enregistrer en direct, puis basculez sur l'instrument VST pour la lecture.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner un pilote audio](#) à la page 11


Compensation du délai

Pendant la lecture Cubase compense automatiquement tout retard engendré par les plug-ins VST utilisés.

Il est possible de définir un **Seuil compensation délai** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**) afin que seuls les plug-ins dont le retard est supérieur au seuil défini soient affectés.

Contraire la compensation du délai

Pour éviter d'accroître la latence dans Cubase lorsque vous jouez d'un instrument VST en temps réel ou que vous enregistrez un signal audio en direct, activez **Contraire compensation délai**. Cette fonction réduit les effets de latence engendrés par la compensation du délai, tout en préservant autant que possible la qualité de votre mixage.

La fonction **Contraire compensation délai**  est accessible depuis la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et depuis la zone de **Transport**. Vous pouvez également la trouver dans le menu **Fonctions** de la **MixConsole**.

La fonction **Contraire compensation délai** désactive les plug-ins VST activés sur les voies d'instrument VST, les voies de piste Audio activées pour l'enregistrement, les voies de Groupe et les voies de sortie. Les plug-ins VST qui sont activés pour les voies FX sont ignorés. Après que vous avez enregistré ou utilisé un instrument VST, il est recommandé de désactiver à nouveau la fonction **Contraire compensation délai** afin de restaurer la compensation complète du retard.

Options d'importation et d'exportation

Importation de boucles MIDI

Vous pouvez importer des boucles MIDI (extension de fichier .midiloop) dans Cubase. Ces fichiers contiennent des informations de conteneur MIDI (notes MIDI, contrôleurs, etc.) et tous les paramètres enregistrés dans les préréglages de piste d'Instrument. Vous pouvez ainsi réutiliser les motifs de l'instrument dans d'autres projets ou applications, par exemple.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Média > MediaBay**.
2. Facultatif : Dans la section **Résultats**, ouvrez le menu **Sélectionner types de média**, puis activez **Boucles MIDI** et **Préréglages de plug-in**.



3. Dans la liste de résultats, sélectionnez une boucle MIDI et faites-la glisser dans une section vide de la fenêtre **Projet**.

RÉSULTAT

Une piste d'Instrument sera créée et le conteneur d'instrument sera inséré à l'endroit où vous avez déposé le fichier. L'**Inspecteur** reprend tous les réglages enregistrés dans la boucle MIDI, par exemple son instrument VST, les effets d'insert qui ont été appliqués, les paramètres de piste, etc.

À NOTER

Vous pouvez aussi faire glisser des boucles MIDI sur des pistes d'Instrument ou MIDI existantes. Dans ce cas, seules les informations de conteneur sont importées. Le conteneur ne contient que les données MIDI (notes, contrôleurs) enregistrées dans la boucle MIDI, mais pas les paramètres de l'Inspecteur ni de l'instrument.

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages d'instruments](#) à la page 436

[Filtrage des types de médias](#) à la page 404

Exportation de boucles MIDI

Il est possible d'exporter des boucles MIDI pour enregistrer un conteneur MIDI avec ses paramètres d'instrument et d'effet. Vous pourrez ainsi reproduire des motifs que vous avez créés sans avoir à rechercher systématiquement le son, le style ou l'effet utilisé. Les boucles MIDI portent l'extension `.midiloop`.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un conteneur d'instrument.
2. Sélectionnez **Fichier > Exporter > Boucle MIDI**.
3. Dans la section **Nouvelle boucle MIDI**, attribuez un nom à la boucle MIDI.
4. Facultatif : Pour enregistrer les attributs de la boucle MIDI, cliquez sur le bouton situé en bas à gauche, sous la section **Nouvelle boucle MIDI**.
Les attributs de votre boucle MIDI peuvent être définis dans la section **Inspecteur d'attributs** qui apparaît.
5. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Les fichiers de boucle MIDI sont enregistrés dans le dossier suivant :

Windows : \Utilisateurs\

macOS : /Utilisateurs/<nom de l'utilisateur>/Bibliothèque/Application Support/Steinberg/MIDI Loops/

Il n'est pas possible de modifier le dossier par défaut. Vous pouvez néanmoins y créer des sous-dossiers dans lesquels classer vos boucles MIDI. Pour créer un sous-dossier, cliquez sur **Nouveau dossier** dans la boîte de dialogue **Enregistrer la boucle MIDI**.

Exporter des pistes d'Instrument sous forme de fichier MIDI

Vous pouvez exporter les pistes d'Instrument sous forme de fichiers MIDI standard.

À NOTER

- Comme il n'y a pas d'informations de patch MIDI dans une piste d'Instrument, ces informations ne figurent pas dans le fichier MIDI résultant.
- Quand vous activez **Exporter configuration de volume/pan de l'Inspecteur**, les informations de volume et de panoramique de l'instrument VST sont converties et inscrites dans le fichier MIDI sous forme de données de contrôleur.

LIENS ASSOCIÉS

[Exporter des pistes MIDI dans un fichier MIDI standard](#) à la page 116

Contrôles instantanés VST (non compris dans Cubase LE)

Les **Contrôles instantanés VST** vous permettent de télécommander un instrument VST à partir de la fenêtre **VST Instruments**.

Pour afficher les **Contrôles instantanés VST** dans la fenêtre **VST Instruments**, activez **Afficher/Masquer tous les Contrôles instantanés VST**.

Voici les commandes disponibles sur chaque rack :



- 1 Afficher/Masquer les Contrôles instantanés VST**
Permet d'afficher/masquer les **Contrôles instantanés VST** de l'instrument.
- 2 Contrôles instantanés VST**
Permet de télécommander les paramètres de l'instrument.

À NOTER

Le nombre de **Contrôles instantanés VST** affichés dépend de la taille de la fenêtre **VST Instruments**.

- 3 Définir le focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST**
Permet d'activer la télécommande de l'instrument via ses **Contrôles instantanés VST**.

LIENS ASSOCIÉS

[Télécommande de Cubase](#) à la page 449

[Connecter des Contrôles instantanés VST avec des contrôleurs externes](#) à la page 443

Connecter des Contrôles instantanés VST avec des contrôleurs externes

Les **Contrôles instantanés VST** révèlent toute leur puissance quand vous les utilisez avec un contrôleur externe.

CONDITION PRÉALABLE

La sortie MIDI de votre contrôleur externe est reliée à une entrée MIDI de votre interface MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
 2. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Contrôles instantanés VST**.
 3. Ouvrez le menu local **Entrée MIDI** et sélectionnez une entrée MIDI.
 4. Facultatif : Ouvrez le menu local **Sortie MIDI** et sélectionnez une sortie MIDI.
 5. Cliquez sur **Appliquer**.
 6. Activez **Apprendre**.
 7. Dans la colonne **Nom du contrôleur**, sélectionnez **QuickControl 1**.
 8. Sur votre périphérique MIDI, réglez la commande que vous souhaitez connecter avec le premier contrôle instantané.
 9. Sélectionnez la case suivante dans la colonne **Nom du contrôleur** et répétez les étapes précédentes.
 10. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Les **Contrôles instantanés VST** sont désormais connectés avec les commandes de votre périphérique MIDI. Si vous réglez une commande sur ce dernier, la valeur du paramètre assigné aux **Contrôles instantanés VST** correspondants changera en conséquence.

À NOTER

Les **Contrôles instantanés VST** configurés sur le contrôleur externe sont enregistrés globalement, c'est-à-dire indépendamment de tout projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Périphérique générique](#) à la page 454

Installation et gestion des plug-ins

Installer des plug-ins VST

Cubase prend en charge les formats de plug-ins VST 2 et VST 3. Vous pouvez installer des effets et des instruments de ces formats.

Un plug-in est un logiciel qui ajoute une fonctionnalité spécifique à Cubase. Les effets audio et instruments utilisés dans Cubase sont des plug-ins VST.

Les plug-ins d'effets ou d'instruments possèdent normalement leurs propres programmes d'installation. Lisez la documentation ou les fichiers « readme » (lisez-moi) avant d'installer de nouveaux plug-ins.

Quand vous lancez une analyse en vue de détecter les plug-ins nouvellement installés ou quand vous relancez Cubase, les nouveaux effets apparaissent dans les sélecteurs d'effets.

Cubase intègre plusieurs plug-ins d'effets. Ces effets et leurs paramètres sont décrits dans le document séparé **Référence des plug-ins**.

Gestionnaire de plug-ins VST

Le **Gestionnaire de plug-ins VST** contient des listes des effets et instruments VST installés sur votre ordinateur. Ces listes sont utilisées dans les sélecteurs d'instruments VST et d'effets.

Voici ce que permet de faire le **Gestionnaire de plug-ins VST** :

- Vous pouvez afficher les listes des tous les effets et instruments VST que Cubase charge quand vous lancez le programme.
Les listes de tous les effets ou instruments VST sont créées de façon automatique chaque fois que vous démarrez Cubase. Vous pouvez également relancer une analyse à tout moment afin de faire en sorte que les listes soient toujours à jour.
- Vous pouvez personnaliser les listes d'effets ou d'instruments qui seront utilisées par les sélecteurs d'effets ou d'instruments. Les listes personnalisées sont appelées collections. Les collections vous permettent de créer des sous-ensembles d'effets ou d'instruments afin, par exemple, de voir plus clairement quels effets sont utilisés dans un projet.

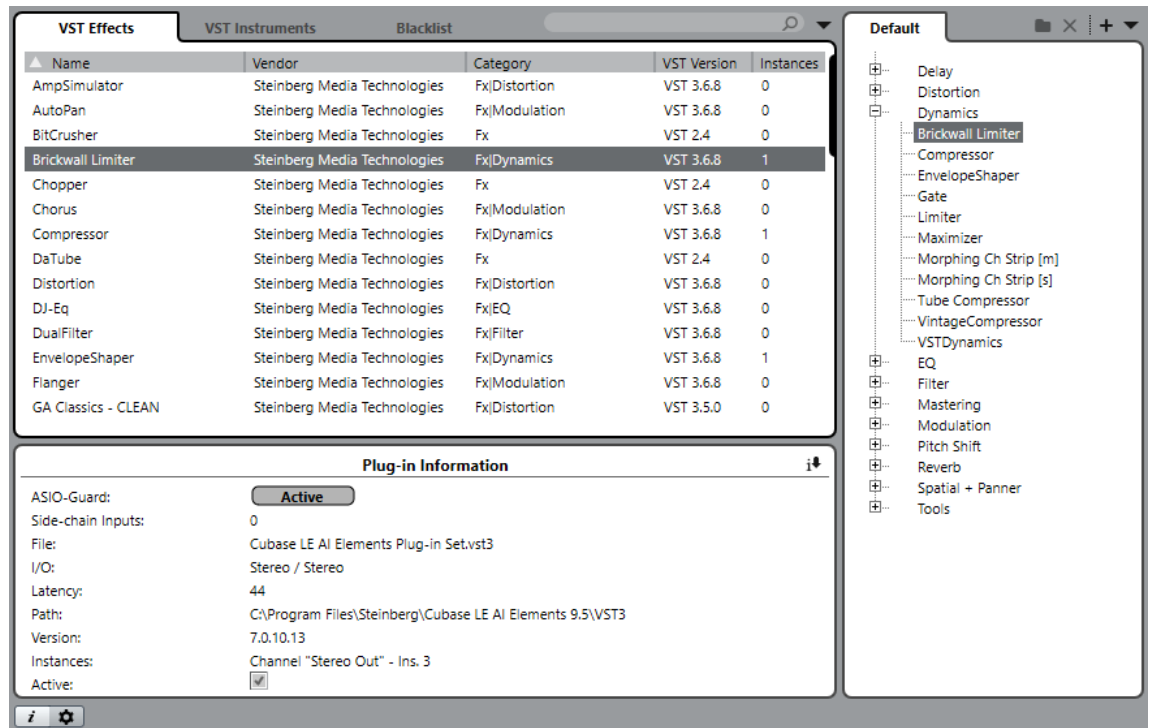
À NOTER

Quand Cubase ne parvient pas à charger un effet ou instrument installé, celui-ci n'apparaît pas dans la liste complète des effets ou instruments. Par ailleurs, l'effet ou l'instrument est grisé dans toutes les collections dont il fait partie. C'est par exemple le cas quand la clé anti-copie nécessaire à l'utilisation de l'effet ou de l'instrument n'est pas connectée, ou si le plug-in a été désinstallé.

Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST

Vous pouvez gérer vos effets et instruments VST dans la fenêtre **Gestionnaire de plug-ins VST**.

- Pour ouvrir la fenêtre **Gestionnaire de plug-ins VST**, sélectionnez **Studio > Gestionnaire de plug-ins**.



Voici ce que contient la fenêtre **Gestionnaire de plug-ins VST** :

Effets VST

Cet onglet regroupe tous les effets VST qui sont chargés dans Cubase. Vous pouvez trier la liste d'après leurs noms, leurs éditeurs, leurs catégories (etc.) en cliquant sur l'en-tête de colonne correspondant.

Instruments VST

Cet onglet regroupe tous les instruments VST qui sont chargés dans Cubase. Vous pouvez trier la liste d'après leurs noms, leurs éditeurs, leurs catégories (etc.) en cliquant sur l'en-tête de colonne correspondant.

Liste noire

Cet onglet regroupe tous les effets et instruments VST qui sont installés sur votre système mais qui ne sont pas chargés dans Cubase. Ces plug-ins peuvent provoquer des problèmes de stabilité, voire l'interruption du programme. Comme Cubase ne prend pas en charge le format 32 bits, tous les plug-ins 32 bits figurent dans cette liste.

À NOTER

Vous pouvez réactiver les plug-ins 64 bits compris dans cette liste en les sélectionnant et en cliquant sur **Réactiver**. Cubase réanalyse alors ces plug-ins et les supprime de la liste noire. Si vous souhaitez réintégrer un plug-in dans la liste noire, vous devez réanalyser tous les plug-ins et redémarrer Cubase.

Liste de collection

Par défaut, la partie droite de la fenêtre montre la collection **Défaut**. Celle-ci contient tous les effets ou instruments VST chargés par le programme. La collection **Défaut** ne peut pas être modifiée.

Vous pouvez créer vos propres collections d'effets ou d'instruments VST en cliquant sur **Nouvelle collection** et en faisant glisser des éléments de la liste complète des effets ou instruments VST vers la liste de la collection.

Les collections apparaissent dans les sélecteurs d'effets ou d'instruments VST et toutes les modifications effectuées dans le **Gestionnaire de plug-ins VST** sont immédiatement répercutées dans les sélecteurs.

Champ de recherche



Saisissez le nom du plug-in recherché dans le champ de recherche. La liste complète des effets ou instruments VST est filtrée et contient uniquement les plug-ins dont les noms contiennent le texte que vous avez saisi.

Options d'affichage



Permet de choisir les plug-ins qui seront affichés :

- Pour afficher tous les plug-ins chargés, sélectionnez **Afficher tous les plug-ins**.
- Pour masquer tous les plug-ins qui font partie de la collection active, sélectionnez **Masquer les plug-ins qui sont dans la collection active**.
- Pour afficher tous les plug-ins VST 3 compatibles 64 bits, sélectionnez **Afficher les plug-ins qui prennent en charge le traitement 64 bits à virgule flottante**.

À NOTER

Cette opération peut prendre un certain temps car tous vos plug-ins doivent être analysés.

Nouveau dossier



Permet de créer un nouveau dossier dans la collection actuelle.

Supprimer



Permet de supprimer l'élément sélectionné de la collection actuelle.

Nouvelle collection



Permet de créer une collection.

Pour créer une liste vide, sélectionnez **Vide**. Pour créer une collection regroupant tous les effets, sélectionnez **Ajouter tous les plug-ins**. Pour créer une collection basée sur la collection actuelle, sélectionnez **Copier la collection actuelle**.

Collections utilisateur



Permet de sélectionner une autre collection et de renommer ou de supprimer la collection actuelle.

Pour supprimer les plug-ins indisponibles de toutes les collections, sélectionnez **Supprimer les plug-ins indisponibles de toutes les collections**.

Afficher les informations sur les plug-ins VST



Permet d'ouvrir en bas de la fenêtre une section qui indique davantage d'informations sur l'élément sélectionné. Quand vous sélectionnez plusieurs plug-ins, ce sont les informations relatives au premier plug-in sélectionné qui sont indiquées. Dans cette section, vous pouvez également désactiver les plug-ins sélectionnés. Les plug-ins désactivés ne sont plus disponibles dans les collections. Vous pouvez ainsi n'afficher que les plug-ins installés que vous souhaitez utiliser dans Cubase.

Paramètres du Gestionnaire de plug-ins VST



Permet d'ouvrir en bas de la fenêtre une section indiquant tous les chemins d'accès des plug-ins VST 2. Vous pouvez ajouter ou supprimer des emplacements de dossier à l'aide des boutons adéquats. Cliquez sur **Tout réanalyser** pour rechercher à nouveau les plug-ins installés sur votre ordinateur.

LIENS ASSOCIÉS

[Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 444

[Système audio VST](#) à la page 12

Créer une collection d'effets

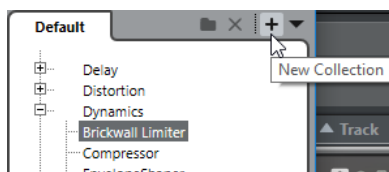
Vous pouvez créer une collection d'effets ou d'instruments VST qui sera utilisée dans les sélecteurs de plug-ins.

CONDITION PRÉALABLE

Plusieurs plug-ins d'effets ont été correctement installés sur votre ordinateur et ils apparaissent dans l'onglet **Effets VST** de la fenêtre **Gestionnaire de plug-ins VST**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Gestionnaire de plug-ins VST**, cliquez sur **Nouvelle collection** et procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour créer une collection regroupant tous les effets, sélectionnez **Ajouter tous les plug-ins**.
 - Pour créer une collection basée sur la collection actuelle, sélectionnez **Copier la collection actuelle**.



2. Saisissez un nom pour la nouvelle collection et cliquez sur **OK**.
 3. Faites glisser des éléments de la liste complète des effets et déposez-les dans la nouvelle collection. Une ligne vous indique l'emplacement de destination.
 - Cliquez sur **Nouveau dossier** pour créer des dossiers et placer des éléments directement dedans.
 - Vous pouvez faire glisser des éléments vers d'autres emplacements au sein d'une collection.
 - Pour supprimer des éléments de la collection, faites-les glisser de la liste de la collection vers la liste complète des plug-ins ou sélectionnez-les et cliquez sur **Supprimer**.
-

RÉSULTAT

La nouvelle collection est automatiquement enregistrée et elle apparaît dans les sélecteurs de plug-ins.

La procédure est la même pour créer des collections d'instruments VST.

Télécommande de Cubase

Vous pouvez contrôler Cubase en MIDI à l'aide d'un périphérique MIDI connecté.

Les périphériques compatibles sont décrits dans le document séparé **Pupitres de télécommande**. Vous pouvez également utiliser un contrôleur MIDI générique pour télécommander Cubase.

À NOTER

La plupart des contrôleurs externes peuvent contrôler les canaux MIDI et audio de Cubase, mais il se peut que la configuration des paramètres change en fonction du modèle. Les contrôles spécifiques à l'audio (comme les égaliseurs) sont ignorés lors du contrôle des canaux MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Périphérique générique](#) à la page 454

Connecter des contrôleurs externes

Vous pouvez connecter votre contrôleur externe en USB ou en MIDI.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Si votre contrôleur externe est équipé d'un port MIDI USB, utilisez un câble USB pour le connecter au port USB de votre ordinateur.
 - Si votre contrôleur externe est équipé d'une sortie MIDI, utilisez un câble MIDI pour le connecter à une entrée MIDI de votre interface MIDI.

À NOTER

Si le contrôleur externe est équipé de systèmes de retour (indicateurs, faders motorisés, etc.), reliez la sortie MIDI de l'interface à une entrée MIDI du contrôleur externe.

LIENS ASSOCIÉS

[Connexions MIDI](#) à la page 18

Supprimer l'entrée de télécommande de toutes les entrées MIDI

Pour éviter d'enregistrer involontairement des données transmises par le contrôleur externe quand vous enregistrez en MIDI, il vous faut supprimer l'entrée de télécommande des entrées **'All MIDI Inputs'**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
 2. Dans la liste **Périphériques**, sélectionnez **Configuration des ports MIDI**.
 3. Dans le tableau à droite, désactivez **Dans 'All MIDI Inputs'** pour l'entrée MIDI à laquelle vous avez connecté le contrôleur MIDI externe.
La colonne **État** porte la mention **Inactif**.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

L'entrée du contrôleur externe est supprimée du groupe **All MIDI Inputs**.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration des ports MIDI](#) à la page 19

Configuration des périphériques externes

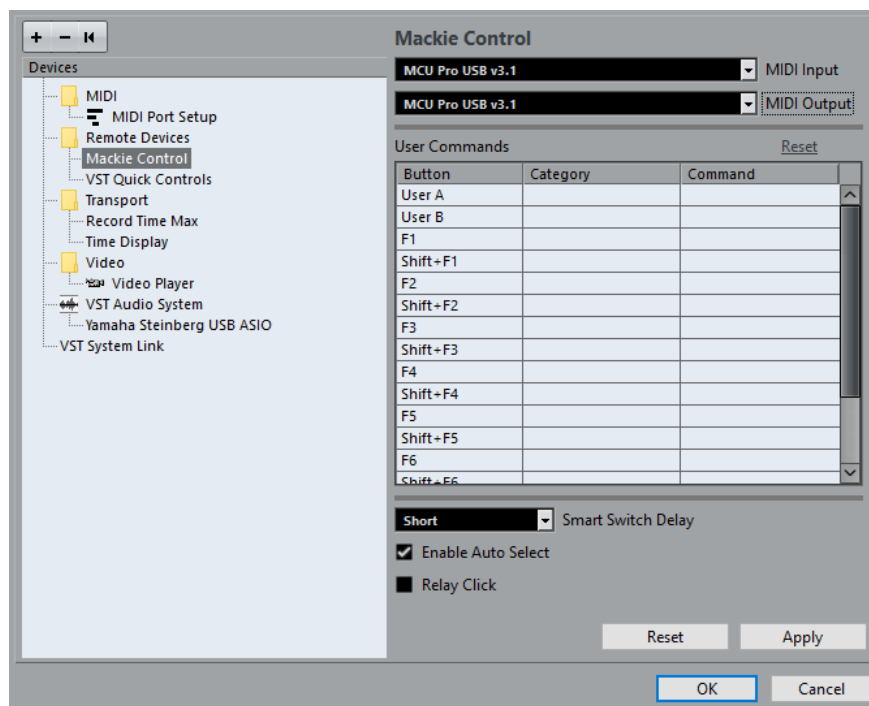
PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Cliquez sur le signe **+** situé dans le coin supérieur gauche et sélectionnez un contrôleur externe dans le menu local pour l'ajouter à la liste des **Périphériques**.

À NOTER

Si votre périphérique ne figure pas dans le menu local, sélectionnez **Périphérique générique**.

3. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez le périphérique.
En fonction du périphérique sélectionné, une liste de commandes programmables ou un panneau vide est affiché dans la partie droite de la boîte de dialogue.

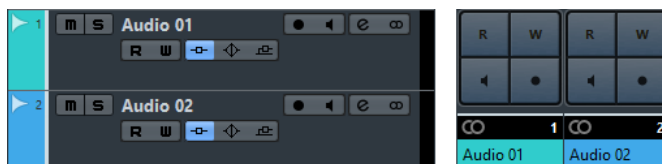


4. Ouvrez le menu local **Entrée MIDI** et sélectionnez une entrée MIDI.
5. Facultatif : Ouvrez le menu local **Sortie MIDI** et sélectionnez une sortie MIDI.
6. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Vous pouvez à présent utiliser le périphérique MIDI pour contrôler les fonctions de Cubase.

Une bande claire visible dans la fenêtre **Projet** et dans la **MixConsole** indique quelles voies sont reliées au contrôleur externe.



Vous pouvez ouvrir le panneau du périphérique ajouté en sélectionnant **Studio > Plus d'options**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Selon le modèle de votre contrôleur MIDI externe, il vous faudra peut-être configurer les paramètres.

Réinitialiser des contrôleurs externes

Il est parfois utile de réinitialiser un contrôleur externe parce que la communication entre Cubase et un périphérique externe a été interrompue ou que le protocole Handshake n'a pas permis d'établir la connexion.

PROCÉDER AINSI

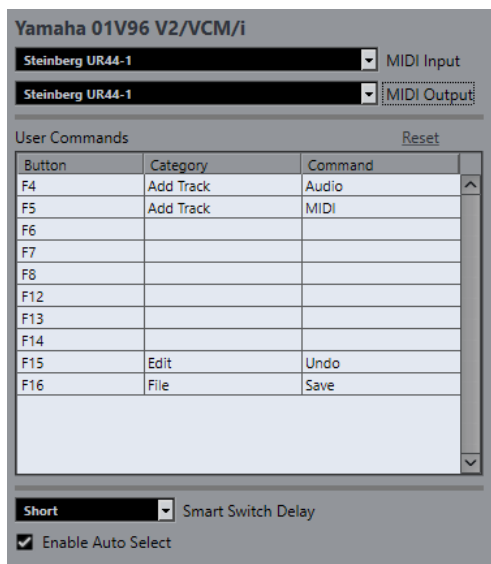
1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez le contrôleur externe.
3. Cliquez sur **Réinitialiser** en bas de la boîte de dialogue **Configuration du studio** pour réinitialiser le contrôleur externe sélectionné.

À NOTER

Pour réinitialiser tous les périphériques de la liste **Périphériques**, cliquez sur **Réinitialiser tous les périphériques** en haut à gauche de la boîte de dialogue.

Options globales des télécommandes

Il est possible que la page de votre contrôleur externe contienne des fonctions globales.



Entrée MIDI

Permet de sélectionner une entrée MIDI.

Sortie MIDI

Permet de sélectionner une sortie MIDI.

Commandes utilisateur

Liste des commandes ou boutons de votre contrôleur externe.

Intervalle Smart Switch

Permet de définir un intervalle pour la fonction Smart Switch. Les fonctions qui sont compatibles avec le comportement des Smart Switchs sont activées tant que le bouton est enfoncé.

Activer Auto Select

Sur les contrôleurs externes sensibles au toucher, cette fonction permet de sélectionner automatiquement une voie en touchant un fader. Sur les contrôleurs qui ne sont pas dotés de faders sensibles au toucher, la voie est sélectionnée quand vous réglez le fader.

Contrôleurs externes et automatisation

Vous pouvez enregistrer des automatisations à l'aide d'un contrôleur externe.

Si votre contrôleur externe n'est pas équipé de commandes sensibles au toucher et que vous souhaitez remplacer des données d'automatisation en mode **Écrire** :

- Veillez à ne déplacer que la commande dont vous souhaitez remplacer les données.
- Arrêtez la lecture pour désactiver le mode **Écrire**.

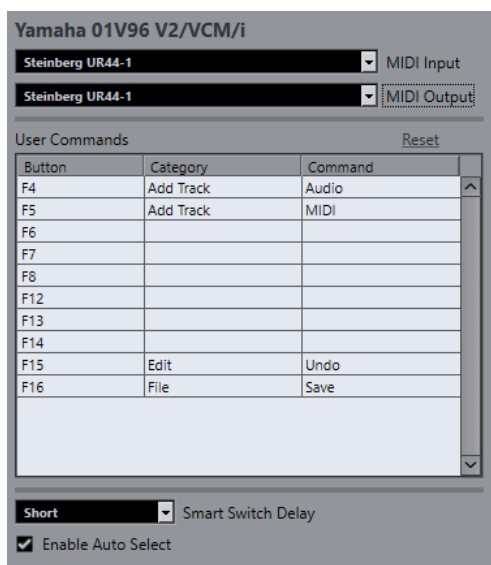
De cette manière, toutes les données correspondant au paramètre seront remplacées de l'endroit où vous avez réglé la commande jusqu'à l'endroit où la lecture a été arrêtée.

Assigner des commandes à des contrôleurs externes

Vous pouvez assigner à des contrôleurs externes n'importe quelle commande de Cubase à laquelle il est possible d'assigner un raccourci clavier.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Sélectionnez votre contrôleur externe dans la liste des **Périphériques**.
Dans la section **Commandes utilisateur**, les commandes ou boutons de votre contrôleur externe sont affichés dans la colonne **Bouton**.



3. Cliquez dans la colonne **Catégorie** de la commande à laquelle vous souhaitez assigner une commande de Cubase et sélectionnez la catégorie dans le menu local.
Les catégories correspondent aux catégories de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.
 4. Cliquez dans la colonne **Commande** et sélectionnez la commande de Cubase dans le menu local.
Les options disponibles dans le menu local dépendent de la catégorie choisie.
 5. Cliquez sur **Appliquer**.
-

RÉSULTAT

La fonction sélectionnée est assignée au bouton ou à la commande du contrôleur externe.

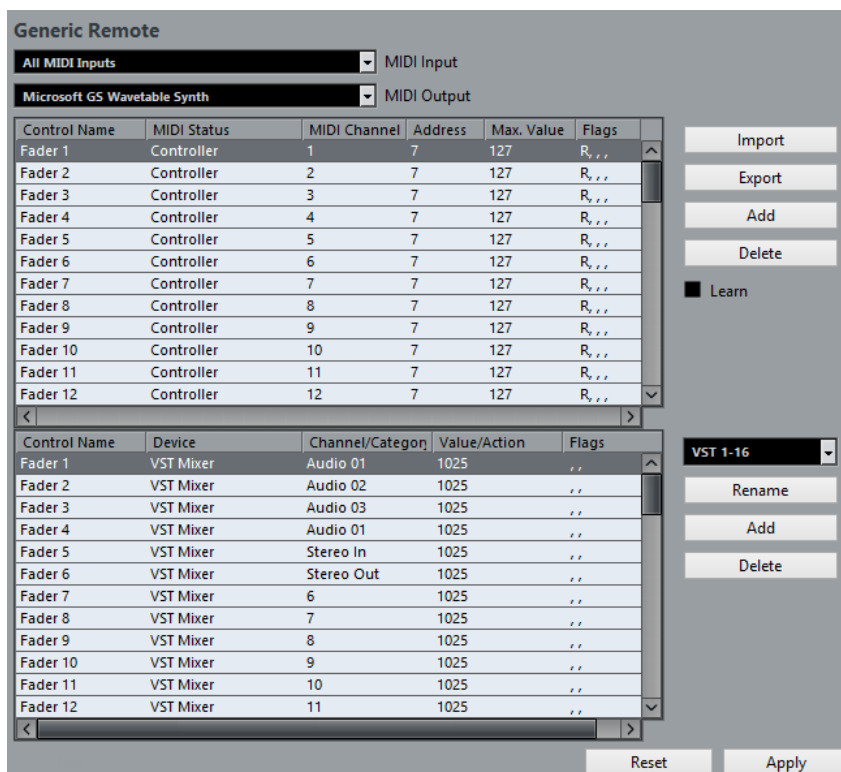
LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 652

Périphérique générique

Vous pouvez utiliser un contrôleur MIDI générique pour télécommander pratiquement toutes les fonctions de Cubase. Après avoir configuré le **Périphérique générique**, vous pouvez contrôler les paramètres définis avec le contrôleur MIDI externe.

- Pour ouvrir les paramètres du **Périphérique générique**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio**, puis dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Périphérique générique**.



Voici les options disponibles :

Entrée MIDI

Permet de sélectionner le port d'entrée MIDI auquel votre contrôleur externe est connecté.

Sortie MIDI

Permet de sélectionner le port de sortie MIDI auquel votre contrôleur externe est connecté.

Configuration des télécommandes MIDI

Le tableau du haut montre la configuration des télécommandes MIDI de votre contrôleur externe.

Assignation des commandes de Cubase

Le tableau du bas vous permet d'assigner des commandes de Cubase à votre contrôleur externe.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration des télécommandes MIDI](#) à la page 455

[Assignation des commandes de Cubase](#) à la page 456

Configuration des télécommandes MIDI

La configuration des télécommandes MIDI est affichée dans le tableau du haut de la page de configuration **Périphérique générique**.

- Pour ouvrir les paramètres du **Périphérique générique**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio**, puis dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Périphérique générique**.

Control Name	MIDI Status	MIDI Channel	Address	Max. Value	Flags
Fader 1	Controller	1	7	127	R, r, r
Fader 2	Controller	2	7	127	R, r, r
Fader 3	Controller	3	7	127	R, r, r
Fader 4	Controller	4	7	127	R, r, r
Fader 5	Controller	5	7	127	R, r, r
Fader 6	Controller	6	7	127	R, r, r
Fader 7	Controller	7	7	127	R, r, r
Fader 8	Controller	8	7	127	R, r, r
Fader 9	Controller	9	7	127	R, r, r
Fader 10	Controller	10	7	127	R, r, r
Fader 11	Controller	11	7	127	R, r, r
Fader 12	Controller	12	7	127	R, r, r

À droite du tableau, il y a des boutons **Import**, **Export**, **Add**, **Delete** et un bouton **Learn** avec un petit carré noir.

Voici les options disponibles dans le tableau du haut :

Nom du contrôleur

Double-cliquez sur ce champ pour changer le nom de la commande et saisir celui qui est inscrit sur la console, par exemple. Ce nom est automatiquement repris dans le tableau du bas.

Statut MIDI

Permet de définir le type de message MIDI transmis par la commande.

Canal MIDI

Permet de sélectionner le canal MIDI sur lequel les messages seront transmis.

Adresse

Permet de définir le numéro de contrôleur continu, la hauteur d'une note ou l'adresse d'un contrôleur continu NRPN/RPN.

Valeur max.

Permet de définir la valeur maximale pouvant être transmise par la commande. Cette valeur est utilisée par le programme pour adapter la fourchette de valeurs disponible sur le contrôleur MIDI à celle du paramètre du programme.

Flags

Permet de sélectionner l'un des fanions suivants :

- **Recevoir**
Activez ce fanion si le message MIDI doit être traité à la réception.
- **Transmettre**
Activez ce fanion si un message MIDI doit être émis lorsque la valeur correspondante change dans le programme.
- **Relatif**
Activez ce fanion si le contrôleur est un encodeur sans fin qui transmet non pas une valeur absolue mais le nombre de tours de la commande.
- **Pick-Up**
Activez ce fanion si vous souhaitez que la commande reprenne à la valeur configurée la dernière fois que vous l'avez utilisée.

Les boutons et options situés à droite du tableau ont les fonctions suivantes :

Importer

Permet d'importer des fichiers de configuration de télécommande enregistrés antérieurement.

Exporter

Permet d'exporter la configuration actuelle dans un fichier portant l'extension .xml.

Ajouter

Permet d'ajouter des commandes en bas du tableau.

Supprimer

Permet de supprimer la commande sélectionnée du tableau.

Apprendre

Permet d'assigner des messages MIDI par acquisition.

Assignation des commandes de Cubase

Vous pouvez configurer l'assignation des commandes de Cubase dans le tableau situé en bas de la page de configuration **Périphérique générique**. Chaque ligne du tableau est assignée au contrôleur de la ligne correspondante dans le tableau de configuration des télécommandes MIDI.

- Pour ouvrir les paramètres **Périphérique générique**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio**, puis dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Périphérique générique**.

Control Name	Device	Channel/Category	Value/Action	Flags
Fader 1	VST Mixer	Audio 01	1025	..
Fader 2	VST Mixer	Audio 02	1025	..
Fader 3	VST Mixer	Audio 03	1025	..
Fader 4	VST Mixer	Audio 01	1025	..
Fader 5	VST Mixer	Stereo In	1025	..
Fader 6	VST Mixer	Stereo Out	1025	..
Fader 7	VST Mixer	6	1025	..
Fader 8	VST Mixer	7	1025	..
Fader 9	VST Mixer	8	1025	..
Fader 10	VST Mixer	9	1025	..
Fader 11	VST Mixer	10	1025	..
Fader 12	VST Mixer	11	1025	..

Voici les options disponibles :

Nom du contrôleur

Correspond au nom du contrôleur sélectionné dans le tableau du haut.

Périphérique

Permet de sélectionner le périphérique Cubase qui sera contrôlé.

Voie/Catégorie

Permet de sélectionner la voie ou la catégorie de commande qui sera contrôlée.

Valeur/Action

Permet de sélectionner le paramètre de la voie qui sera contrôlé. Quand le périphérique **Commande** est sélectionné, vous pouvez ici définir l'**Action** de la catégorie.

Flags

Permet de sélectionner l'un des flags suivants :

- **Bouton**
Activez cette option si le paramètre ne doit être modifié que si le message MIDI reçu est d'une valeur autre que 0.
- **Alterner**

Activez cette option si la valeur du paramètre doit alterner entre minimum et maximum chaque fois qu'un message MIDI est reçu.

Vous pouvez combiner les options **Bouton** et **Alterner** pour les télécommandes qui ne verrouillent pas le statut d'un bouton. Vous pourrez ainsi, par exemple, contrôler le statut de la fonction Rendre muet à partir d'un périphérique dont le bouton Rendre muet est de type fugitif, c'est-à-dire que le signal est coupé tant qu'on appuie sur le bouton Rendre muet, et rétabli dès qu'on relâche le bouton.

- **Non automatisé**

Activer cette option si la valeur du paramètre ne doit pas être automatisée.

Les boutons situés à droite de l'onglet possèdent les fonctions suivantes :

Menu local Banque

Permet de changer de banque. Par exemple, si votre contrôleur externe est équipé de 16 faders de volume et que vous utilisez 32 voies dans la MixConsole de Cubase, il vous faudra deux banques de 16 voies chacune.

Renommer

Permet de renommer la banque sélectionnée.

Ajouter

Permet d'ajouter des banques au menu local.

Supprimer

Permet de supprimer la banque sélectionnée du menu local.

LIENS ASSOCIÉS

[Périphériques et fonctions pouvant être assignés](#) à la page 457

Périphériques et fonctions pouvant être assignés

La colonne **Périphérique** de l'assignation de commandes de Cubase contient la liste des périphériques de Cubase que vous pouvez contrôler.

Commande

Permet d'assigner les commandes de Cubase auxquelles un raccourci clavier peut être assigné. Si vous sélectionnez **Ajouter une piste** dans la colonne **Voie/Catégorie**, puis **Audio** dans la colonne **Valeur/Action**, vous pourrez ajouter des pistes Audio qui utilisent votre périphérique MIDI, par exemple.

Gestionnaire de Contrôles instantanés VST (non compris dans Cubase LE)

Console MIDI

MMC Master

Console de mixage

Transport

Métronome

Console de voies VST

À NOTER

Vous pouvez également contrôler tous les **instruments VST** que vous avez ajoutés dans la fenêtre **Projet** et qui figurent dans la colonne **Périphérique**.

Assigner des messages MIDI en mode Apprendre

Vous pouvez assigner des messages MIDI en mode **Apprendre**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **Périphérique générique**.
3. Activez **Apprendre**.
4. Sélectionner la commande dans le tableau du haut et réglez la commande correspondante sur votre périphérique MIDI.

RÉSULTAT

Les valeurs des champs **Statut MIDI**, **Canal MIDI** et **Adresse** sont alors automatiquement configurées sur celles de la commande réglée.

À NOTER

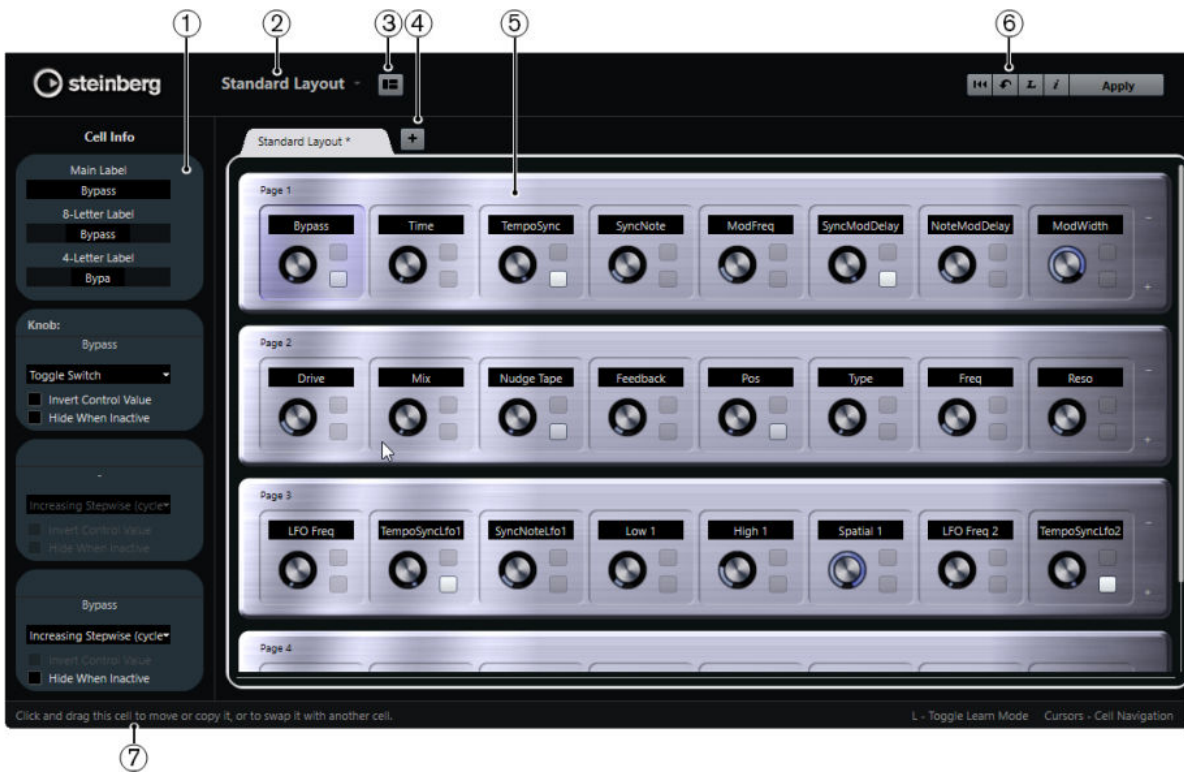
Quand vous utilisez la fonction **Apprendre** pour une commande qui transmet une valeur de Program Change, l'option **Prog. Change Trigger** est automatiquement sélectionnée dans le menu local **Statut MIDI**. Vous pouvez ainsi utiliser les différentes valeurs du paramètre Program Change pour contrôler différents paramètres de Cubase.

Si vous n'obtenez pas les résultats escomptés, essayez plutôt la valeur **Prog. Change**.

L'Éditeur de télécommande (Cubase Elements uniquement)

L'**Éditeur de télécommandes** vous permet de définir une configuration personnalisée d'assignation des paramètres des plug-ins VST aux commandes d'un contrôleur physique, à condition que celui-ci soit compatible. Vous pouvez ainsi modifier les assignations par défaut des paramètres d'un plug-in si vous estimez qu'elles ne sont pas suffisamment intuitives.

- Pour ouvrir l'**Éditeur de télécommandes**, faites un clic droit sur l'interface du plug-in que vous souhaitez télécommander et sélectionnez **Éditeur de télécommandes**.



1 Inspecteur

Contient la configuration des paramètres du composant sélectionné et ses assignations. La section du haut regroupe les paramètres de l'étiquette. La section du bas contient les paramètres du potentiomètre et des commutateurs.

2 Sélection de disposition

Indique le nom de la disposition. Cliquez dessus pour sélectionner une autre disposition.

3 Définir une disposition de composants

Permet d'ouvrir la **Configuration de la disposition des composants** et d'y définir le nombre de composants par page ou de sélectionner la disposition des commutateurs dans les pages. Pour définir le nombre de commutateurs à afficher par composant, activez/désactivez des commutateurs.

4 Ajouter une disposition matérielle

Permet d'ajouter une disposition correspondant à un type de périphérique matériel particulier. Pour supprimer une disposition matérielle, cliquez sur le bouton **Fermer** correspondant.

5 Section Disposition

Contient les dispositions, c'est-à-dire les représentations des périphériques matériels utilisés pour contrôler les paramètres du plug-in. Vous pouvez modifier les assignations de paramètres, les noms qui figurent dans les étiquettes textuelles, la configuration des composants et l'ordre des composants et des pages.

6 Barre d'outils

Permet d'afficher les outils qui permettent de configurer la disposition.

7 Barre d'état

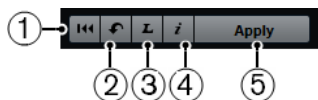
Indique des informations sur un élément quand vous le survolez avec le pointeur de la souris dans la fenêtre de l'éditeur.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils](#) à la page 460

Barre d'outils

Regroupe les outils qui permettent de configurer la disposition.



- 1 Supprimer toutes les assignations**
Permet de supprimer toutes les assignations de paramètres.
- 2 Utiliser la configuration d'usine par défaut/Copier la configuration de l'autre onglet**
Permet de restaurer la configuration par défaut de la disposition actuelle ou de copier la configuration d'une page de disposition sur une autre.
- 3 Activer/Désactiver le mode acquisition**
Permet d'activer/désactiver le mode **Apprendre** pour l'**Éditeur de télécommandes**.
- 4 Activer/Désactiver la vue d'inspection des assignations**
Permet d'afficher l'assignation actuelle de tous les composants d'une disposition.
- 5 Appliquer disposition actuelle**
Permet d'enregistrer la configuration. Si le contrôleur externe prend en charge cette fonction, les modifications seront immédiatement répercutées sur ses commandes.

Configuration du contrôle

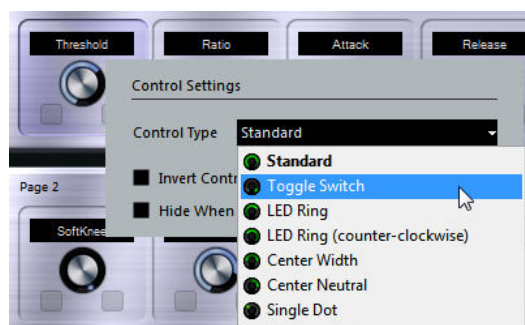
Vous pouvez définir le style de contrôle des commutateurs ou potentiomètres auxquels vous avez assigné une fonction. Il est ainsi possible de configurer l'anneau de LED ou le comportement de cet anneau (au lieu d'une valeur continue, opter pour un contrôle en alternance), par exemple.

Pour ouvrir le panneau **Configuration du contrôle**, faites un clic droit sur une commande.

À NOTER

Tous les périphériques de contrôle ne prennent pas en charge tous les types de contrôle.

Configuration des types de contrôles pour les potentiomètres



Voici les types de contrôles disponibles pour les potentiomètres :

Standard

Potentiomètre standard dont le style de LED n'est pas défini.

Commutateur Alterné

Potentiomètre à deux états.

Anneau LED

Anneau de LED autour d'un potentiomètre. Ces LED s'éclairent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Anneau LED (sens inverse)

Anneau de LED autour d'un potentiomètre. Ces LED s'éclairent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Centre - Largeur

Anneau de LED qui commence en haut au centre du potentiomètre et s'étend simultanément dans les deux sens quand vous augmentez la valeur du paramètre.

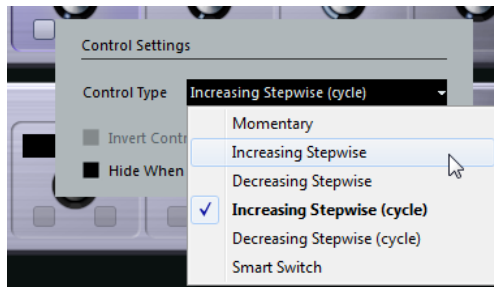
Centre - Neutre

Anneau de LED qui commence en haut au centre du potentiomètre et s'étend soit vers la gauche, soit vers la droite, comme une commande de panoramique, par exemple.

Point unique

Anneau de LED autour d'un potentiomètre. Le paramètre augmente dans le sens des aiguilles d'une montre et un point indique sa valeur.

Configuration des types de contrôles pour les commutateurs



Voici les options disponibles pour les commutateurs :

Momentanée

Permet d'activer la fonction assignée tant que le commutateur est maintenu enfoncé.

Monter en incréments

Permet d'augmenter pas par pas la valeur du paramètre jusqu'à atteindre la valeur maximale.

Descendre en incréments

Permet de réduire pas par pas la valeur du paramètre jusqu'à atteindre la valeur minimale.

Monter en incréments (en continu)

La valeur du paramètre augmente pas par pas et une fois la valeur maximale atteinte, elle reprend à partir de la valeur minimale.

Descendre en incréments (en continu)

La valeur du paramètre diminue pas par pas et une fois la valeur minimale atteinte, elle reprend à partir de la valeur maximale.

Smart Switch

Permet d'alterner entre deux états chaque fois que le commutateur est enfoncé. Si vous maintenez le commutateur enfoncé, vous passerez en mode **Momentanée**.

Inverser valeur du contrôle


Permet d'inverser l'état ou la valeur de la commande.

Masquer si inactif

Cette option permet de masquer les paramètres du plug-in quand ceux-ci sont inactifs ou désactivés.

Assigner de paramètres aux commandes

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur de télécommandes**, cliquez sur  dans la barre d'outils pour faire passer l'éditeur en mode **Apprendre**.
 2. Sélectionnez la commande que vous souhaitez assigner à un paramètre du plug-in.
 3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez sur un paramètre sur l'interface du plug-in.
 - Double-cliquez sur une commande dans L'**Éditeur de télécommandes** et sélectionnez un paramètre dans la liste de paramètres de plug-in disponibles.
 4. Appuyez sur **Échap** pour sortir du mode **Apprendre**.
-

RÉSULTAT

Le paramètre est assigné à la commande.

À NOTER

Pour supprimer l'assignation des paramètres d'un composant, activez le mode **Apprendre**, sélectionnez le composant en question et appuyez sur **Supprimer** ou sur **Retour arrière**.

Éditer la disposition des commandes

Dans la section de disposition des commandes, vous pouvez réaliser plusieurs opérations d'édition et organiser les pages à votre convenance.

- Pour passer d'un composant à l'autre, servez-vous des touches du curseur.
- Pour changer de commande dans les composants en mode **Apprendre**, appuyez sur **Maj** et servez-vous des touches du curseur.
- Pour passer d'une disposition à l'autre, servez-vous des touches **Tabulation** et **Maj-Tabulation**.
- Pour copier la configuration d'un composant sur un autre, sélectionnez ce composant, appuyez sur **Alt** et faites-le glisser sur le composant de destination.
- Pour déplacer un composant, faites-le glisser sur un composant vide.
- Pour intervertir les contenus de deux composants, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser un composant sur l'autre.

À NOTER

La fonction glisser-déposer fonctionne également entre les pages.

- Pour ajouter une page à une disposition, cliquez sur **Ajouter une page**.



- Pour supprimer une page, cliquez sur **Supprimer la page actuelle**.
- Pour définir l'étiquette d'un composant, servez-vous des trois zones de textes situées en haut de l'**Inspecteur**.

La première zone de texte affiche le nom entier, tel qu'il apparaît sur le composant. Dans la seconde, vous pouvez saisir un nom comportant jusqu'à huit caractères, et jusqu'à quatre caractères dans la troisième.

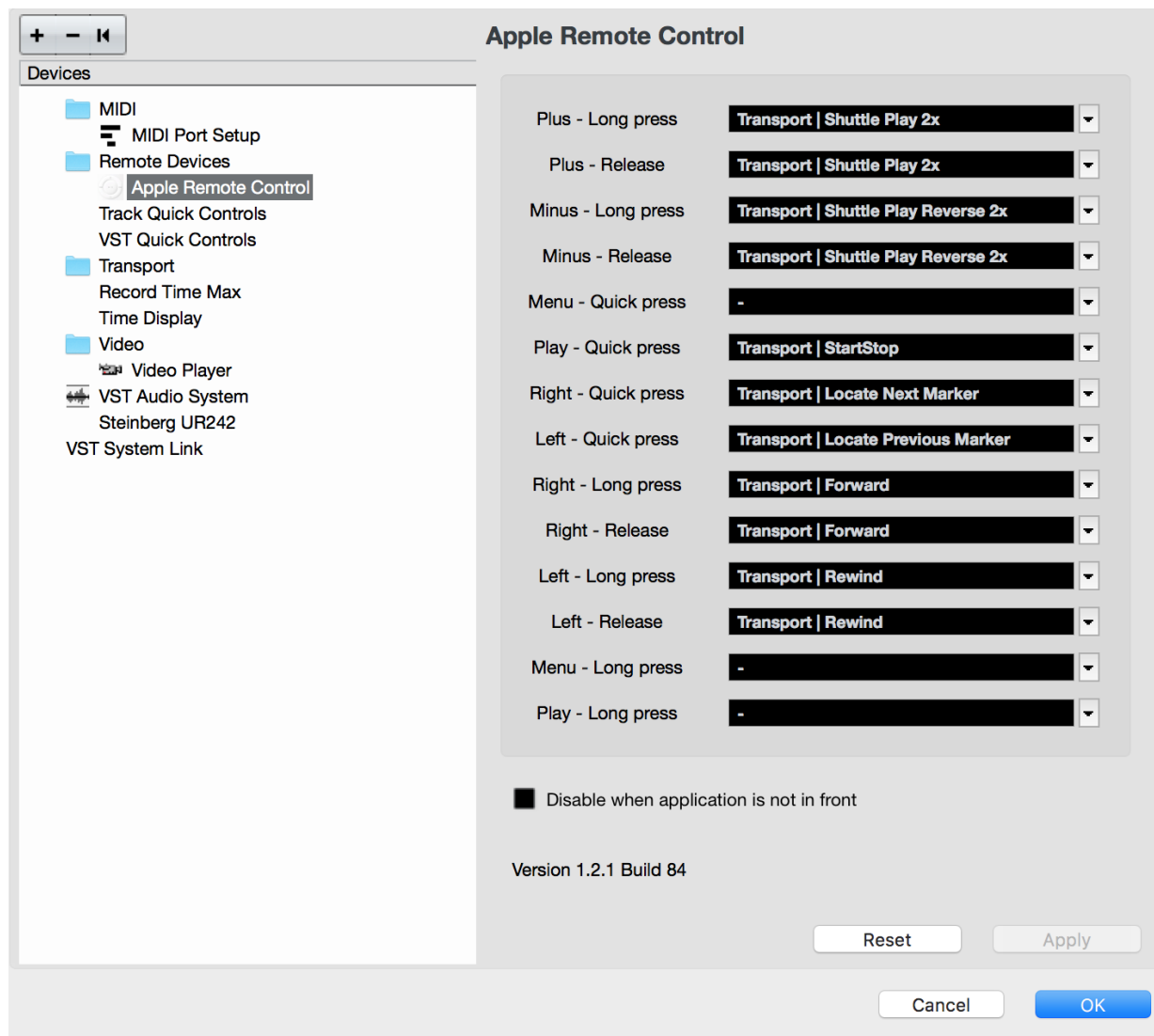
À NOTER

Ceci peut s'avérer utile si les champs de valeur de vos périphériques externes n'affichent qu'un nombre limité de caractères, par exemple.

Apple Remote (macOS uniquement)

De nombreux ordinateurs Apple sont livrés avec une petite télécommande, l'Apple Remote, qui vous permet de contrôler à distance certaines fonctions de Cubase.

- Pour ouvrir les paramètres **Apple Remote Control**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio**, puis dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Apple Remote Control**.



Liste de commandes

Liste des commandes de l'Apple Remote. Ouvrez le menu local pour sélectionner le paramètre de Cubase que vous souhaitez assigner à cette commande.

Désactiver quand l'application n'est pas au premier plan

Activez cette option si vous ne souhaitez pas que l'Apple Remote contrôle Cubase quand il n'est pas au premier plan.

Par défaut, l'Apple Remote contrôle toujours l'application de premier plan sur votre ordinateur Macintosh, à condition que cette application soit compatible avec l'Apple Remote.

Contrôles instantanés VST (non compris dans Cubase LE)

Si vous possédez un contrôleur externe, vous pouvez contrôler huit paramètres d'un instrument VST à l'aide de la fonction **Contrôles instantanés VST** de Cubase.

LIENS ASSOCIÉS

[Contrôles instantanés VST \(non compris dans Cubase LE\)](#) à la page 442

Paramètres en temps réel

Le MIDI en temps réel vous permet de modifier ou de transformer des événements MIDI sur des pistes MIDI ou d'Instrument avant qu'ils soient transmis aux sorties MIDI. Vous pouvez ainsi modifier la façon dont les données MIDI sont lues.

Les événements MIDI de la piste eux-mêmes ne sont pas affectés. Par conséquent, les modifications MIDI en temps réel n'apparaissent dans aucun des éditeurs MIDI.

Les fonctions suivantes vous permettent de modifier les événements MIDI en temps réel :

- Paramètres de piste MIDI
- Paramètres MIDI
- Transposer et Vitesse sur la ligne d'infos

À NOTER

Si vous souhaitez convertir les paramètres d'une piste en événements MIDI réels, sélectionnez **MIDI > Geler paramètres MIDI** ou **MIDI > Mélanger MIDI dans la boucle**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur](#) à la page 480

Paramètres de piste MIDI

Les paramètres de piste MIDI se trouvent tout en haut de l'Inspecteur des pistes MIDI et d'Instrument.

Ces réglages affectent les fonctionnalités de base de la piste (Mute, Solo, préparation en enregistrement, etc.) ou envoient d'autres données MIDI aux appareils connectés (changement de programme, volume, etc.).

Les paramètres de piste suivants vous permettent de modifier les événements MIDI en temps réel :

- Volume MIDI
- Panoramique MIDI
- Délai de piste

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 90

Paramètres MIDI

Les paramètres MIDI vous permettent de modifier des événements MIDI pendant la lecture.

Voici ce à quoi vous pouvez les utiliser :

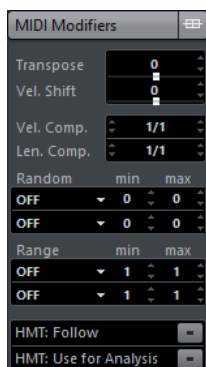
- Pour modifier des événements MIDI déjà présents sur des pistes MIDI ou d'Instrument.

- Pour modifier en direct des événements MIDI que vous jouez.

À NOTER

Pour modifier en direct des événements joués, sélectionnez la piste et activez-la pour l'enregistrement, et activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

Section Paramètres MIDI



À NOTER

Si vous désirez comparer le résultat obtenu après avoir appliqué vos paramètres par rapport aux données MIDI non traitées, utilisez le bouton de contournement qui se trouve dans la section des Paramètres MIDI. Quand ce bouton est activé, les nouvelles valeurs des paramètres MIDI sont provisoirement désactivées.



Transposer

Permet de transposer toutes les notes se trouvant sur la piste, par pas d'un demi-ton. Des valeurs de transposition extrêmes peuvent donner des résultats plutôt étranges, voire indésirables.

Changement de vélocité

Permet d'ajouter une valeur de vélocité à toutes les notes de la piste. Les valeurs positives augmentent la vélocité, tandis que les valeurs négatives réduisent la vélocité.

Compression de Vélocité (Comp.Vel.)

Permet de créer un multiplicateur s'appliquant à la vélocité de toutes les notes de la piste. La valeur est définie par un numérateur et un dénominateur. Ce paramètre a également une incidence sur les différences de vélocité entre les notes. Il compresse ou étend la plage de vélocité.

Les valeurs inférieures à 1/1 compressent la plage de vélocité. Les valeurs supérieures à 1/1, de même que les valeurs de **Changem. vél.** négatives, étendent la plage de vélocité.

IMPORTANT

N'oubliez pas que la valeur maximale de vélocité reste toujours 127, quel que soit le facteur d'expansion.

À NOTER

Vous pouvez combiner ce paramètre avec le paramètre **Changem. vél.**

Compression de la durée (Comp. long.)

Permet de créer un multiplicateur s'appliquant à la longueur de toutes les notes de la piste. La valeur est définie par un numérateur et un dénominateur.

Aléatoire

Permet d'appliquer des variations aléatoires à diverses propriétés des notes MIDI.

Intervalle

Permet de définir un intervalle de hauteurs ou de vitesses de notes puis, au choix, de contraindre toutes les notes à rester dans cet intervalle ou d'exclure de la lecture toutes les notes hors de cet intervalle.

HMT: Suivre (Cubase Elements uniquement)

Activez ce bouton pour appliquer l'accordage Hermode aux notes lues sur cette piste.

HMT: Utiliser pour analyse (Cubase Elements uniquement)

Activez cette option pour utiliser les notes que vous jouez sur cette piste pour calculer le réaccordage.

Configurer des variations aléatoires

Vous pouvez configurer des variations aléatoires s'appliquant à la position, à la hauteur, à la vitesse et à la durée des événements MIDI en utilisant un ou deux générateurs aléatoires.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste MIDI ou d'Instrument.
 2. Dans l'Inspecteur, ouvrez la section **Paramètres MIDI**.
 3. Ouvrez le menu local **Aléatoire** et sélectionnez la propriété de note à laquelle vous souhaitez appliquer une variation aléatoire.
 4. Définissez les limites de la variation aléatoire dans les deux champs de valeurs numériques.
Les valeurs varieront entre la valeur de gauche et la valeur de droite. La valeur de gauche ne peut pas être plus élevée que la valeur de droite.
 5. Lisez la piste afin d'entendre la variation aléatoire des événements.
-

RÉSULTAT

Les propriétés correspondantes varient de façon aléatoire.

À NOTER

Selon le contenu de la piste, il se peut que certaines variations ne soient pas perceptibles immédiatement, voire qu'elles n'aient aucun effet.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Désactivez la fonction aléatoire en ouvrant le menu local **Aléatoire** et en sélectionnant **Éteint**.

Configuration d'intervalles

Vous pouvez exclure des hauteurs ou des vélocités qui ne correspondent pas à un intervalle particulier ou faire en sorte qu'elles soient obligatoirement comprises dans un intervalle particulier.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste MIDI ou d'Instrument.
2. Dans l'Inspecteur, ouvrez la section **Paramètres MIDI**.
3. Ouvrez le menu local **Intervalle** et sélectionnez un mode.
4. Définissez les valeurs minimale et maximale dans les deux champs situés à droite.

À NOTER

Vous pouvez paramétrer indépendamment les deux fonctions d'**Intervalle**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour désactiver la fonction, ouvrez le menu local **Intervalle** et sélectionnez **Éteint**.

Modes d'intervalle

Dans le menu local **Intervalle**, vous pouvez sélectionner différents modes d'intervalle. Les valeurs sont indiquées sous forme de nombres compris entre 0 et 127 pour les modes de vélocité et sous forme de noms de notes compris entre C-2 et G8 pour les modes de hauteur.

Limite vél.

Permet de faire en sorte que les valeurs de vélocité ne sortent jamais de l'intervalle compris entre les valeurs **min** et **max**. Les valeurs inférieures à la limite inférieure adoptent la valeur **min** et les valeurs supérieures à la limite supérieure s'alignent sur la valeur **max**.

Filtre vél.

Permet d'exclure les notes dont les valeurs de vélocité sont inférieures à la valeur **min** ou supérieures à la valeur **max**.

Limite note

Permet de transposer par octaves toutes les notes inférieures à la valeur **min** vers le haut et toutes les notes supérieures à la valeur **max** vers le bas.

Filtre note

Permet d'exclure les notes inférieures à la valeur **min** ou supérieures à la valeur **max**.

Appliquer l'accordage Hermode (Cubase Elements uniquement)

L'accordage Hermode vous permet de réaccorder les notes que vous jouez. Il permet de créer des fréquences claires toutes les quintes et les tierces, par exemple. Ce réaccordage ne concerne que les notes individuelles et préserve les rapports de hauteur entre les touches et les notes. Le réaccordage est un processus continu qui tient compte du contexte musical.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste MIDI ou d'Instrument.
2. Dans l'Inspecteur, ouvrez la section **Paramètres MIDI**.
3. Activez **HMT : Suivre**.
4. Activez **HMT : Utiliser pour analyse** pour utiliser les notes que vous jouez pour calculer le réaccordage.

À NOTER

Si vous utilisez des pistes intégrant un piano acoustique, activez l'option **HMT : Utiliser pour analyse** et désactivez l'option **HMT : Suivre**. Ainsi, le piano n'est pas réaccordé d'une façon qui pourrait sembler artificielle.

5. Sélectionnez **Projet > Configuration du projet** pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du projet**.
6. Ouvrez le menu local **Type HMT** et sélectionnez l'une des options proposées.
7. Jouez quelques notes.
Le recalcul des notes peut prendre un moment, ce qui fait que vous n'entendez pas toujours immédiatement le résultat du réaccordage.

À NOTER

Les notes qui sont générées par des plug-ins MIDI ne sont pas prises en compte.

RÉSULTAT

Si vous utilisez un instrument VST 3 qui prend en charge les technologies Micro Tuning et Note Expression, les notes seront réaccordées de façon dynamique à mesure que vous les jouerez. Avec les instruments VST qui prennent en charge la Note Expression, l'accordage Hermode fonctionne également en mode **MIDI Thru**.

Si vous utilisez une piste sur laquelle un instrument VST 2 a été chargé, les notes que vous jouez sont réaccordées chaque fois que vous appuyez sur une touche.

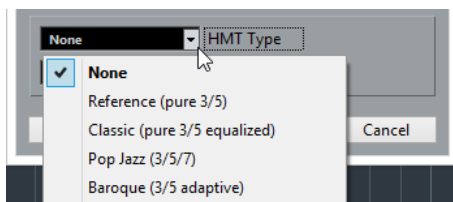
LIENS ASSOCIÉS

[Accordage Hermode](#) à la page 469

Accordage Hermode

Vous avez le choix entre différents types d'accordage Hermode.

- Pour sélectionner un type d'accordage Hermode, sélectionnez **Projet > Configuration du projet**, puis sélectionnez une option dans le menu local **Type HMT**.



Voici les options disponibles :

Néant

Aucun accordage ne s'applique.

Reference (pure 3/5)

Accorde selon des tierces et des quintes pures.

Classic (pure 3/5 equalized)

Accorde selon des tierces et des quintes pures. En situation de conflit, une légère égalisation s'applique également. Ce type d'accordage convient à tous les styles de musique.

Pop Jazz (3/5/7)

Accorde selon des tierces et des quintes pures, et selon des septièmes naturelles. Il est recommandé d'éviter ce type d'accordage pour la musique polyphonique. Essayez-le plutôt sur de la pop ou du jazz.

Baroque (3/5 adaptive)

Accorde selon des tierces et des quintes pures. Le degré de pureté change en fonction de la séquence harmonique. Ce type d'accordage est adapté aux orgues d'église et à la musique polyphonique.

Gel des paramètres MIDI

Vous pouvez appliquer de façon définitive tous les paramètres de filtrage à la piste sélectionnée. Les paramètres sont appliqués aux événements de la piste et tous les paramètres MIDI sont configurés sur zéro.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste MIDI.
2. Sélectionnez **MIDI > Geler paramètres MIDI**.

RÉSULTAT

Les paramètres suivants sont gelés :

- Plusieurs paramètres de la section supérieure de l'**Inspecteur**, notamment **Délai**, **Sélecteur de programme** et **Sélection de banque**.
- Les paramètres de la section **Paramètres MIDI**, notamment **Transposition**, **Changem. vél.**, **Comp. vél.** et **Comp. long.**.
- Les paramètres de la ligne d'infos **Transposition** et **Vitesse**.

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 90

Transposer et Vitesse sur la ligne d'infos

Vous pouvez éditer la transposition et la vitesse des conteneurs MIDI sélectionnés à partir de la ligne d'infos. Les notes ne sont modifiées qu'au moment de la lecture.

- Utilisez le champ **Transposer** pour transposer les conteneurs sélectionnés par pas d'un demi-ton.
La valeur s'ajoute à la transposition définie pour toute la piste.
- Utilisez le champ **Décalage de vitesse** pour décaler la vitesse des conteneurs sélectionnés.
La valeur s'ajoute aux vitesses des notes des conteneurs.

Utilisation de périphériques MIDI

Le Manageur des appareils MIDI permet de spécifier et de configurer vos appareils MIDI, ce qui permet de les contrôler globalement et d'en sélectionner les sons facilement.

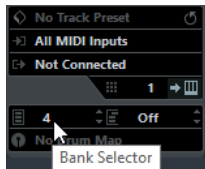
Périphériques MIDI – paramètres généraux et gestion des programmes

Dans les pages suivantes, vous trouverez des informations sur l'installation et la configuration des appareils MIDI pré-configurés, et sur la sélection des programmes (patches) par leur nom dans Cubase.

Messages de changement de programme et de sélection de banque

Pour commander à un instrument MIDI de sélectionner un certain patch (son), il faut lui envoyer un message de changement de programme (Program Change). Ces messages peuvent être enregistrés ou entrés dans un conteneur MIDI comme d'autres événements, mais vous pouvez également entrer une valeur dans le champ Sélecteur de programme dans l'Inspecteur d'une piste MIDI. Vous pouvez de la sorte régler chaque piste MIDI de façon à lui faire jouer un son différent.

Les messages de changement de programme permettent de sélectionner un son parmi 128 patches différents de votre appareil MIDI externe. Toutefois, de nombreux instruments MIDI actuels possèdent bien plus d'emplacements mémoire pour leurs sons. Pour pouvoir accéder à tous ces sons depuis Cubase, il faut utiliser des messages de sélection de banque (Bank Select). Dans ce système, tous les programmes de son d'un instrument MIDI sont répartis dans des banques, chacune contenant 128 programmes. Si vos instruments sont compatibles avec les messages MIDI de sélection de banque, vous pouvez utiliser le champ de sélection de banque dans l'Inspecteur pour sélectionner une banque, puis le champ de programme pour sélectionner le programme désiré dans cette banque.



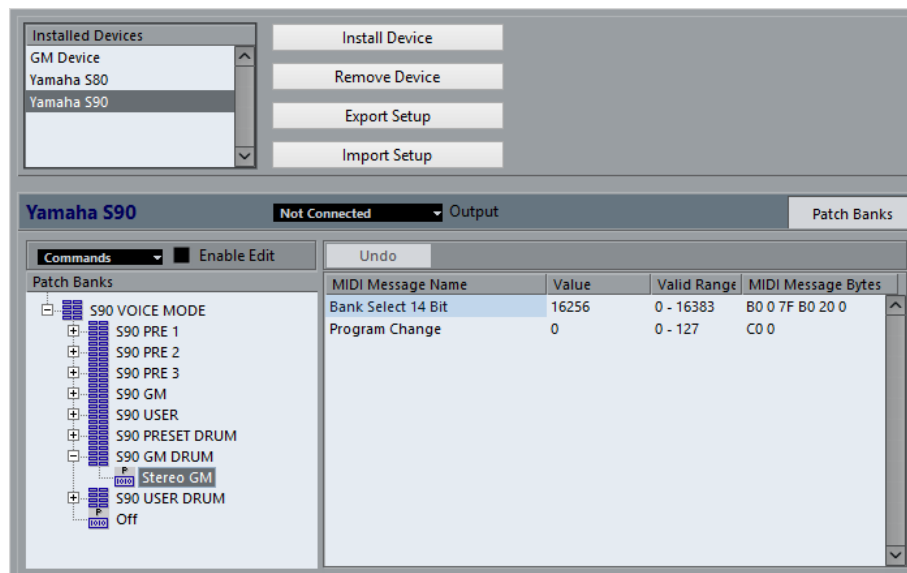
Malheureusement, selon les constructeurs d'instruments, il existe des différences marquées dans la « construction » des messages de sélection de banque, ce qui peut provoquer quelques confusions et compliquer la sélection du son désiré. En outre, sélectionner de la sorte des sons par l'intermédiaire de numéros peut sembler gratuitement fastidieux, à une époque où la plupart des instruments utilisent des noms pour désigner leurs sons.

C'est pourquoi le Manageur des appareils MIDI permet de spécifier quels sont les instruments MIDI connectés, par simple sélection dans une vaste liste d'appareils existants ou en spécifiant vous-même les détails nécessaires. Une fois que vous avez spécifié les appareils MIDI que vous

utilisez, vous pouvez sélectionner celui vers lequel chaque piste MIDI est assignée. Vous pouvez alors sélectionner les sons par leur nom depuis la liste des pistes ou l'Inspecteur.

Ouvrir le Manager des appareils MIDI

Sélectionnez Manager des appareils MIDI dans le sous-menu Plus d'options du menu Studio pour ouvrir la fenêtre suivante :



Appareils installés

Liste des périphériques MIDI connectés. La première fois que vous ouvrez le Manager des appareils MIDI, cette liste est vide.

Installer un périphérique/Supprimer un périphérique

Utilisez ces boutons pour installer/supprimer des appareils.

Exporter une configuration/Importer une configuration

Ces boutons servent à l'import/export de réglages de périphériques XML.

Ouvrir un périphérique

Ce bouton ouvre l'appareil sélectionné.

Sortie

Vous spécifiez ici à quelle sortie MIDI le périphérique sélectionné est connecté.

Commandes

Ce menu local permet d'éditer l'appareil sélectionné (à condition que la case « Activer l'Édition » soit cochée). La structure du patch du périphérique sélectionné est indiquée à gauche de la boîte de dialogue.

Messages MIDI

La zone à droite de la boîte de dialogue indique quels messages MIDI exacts sont transmis pour sélectionner le patch en surbrillance dans la liste à gauche.

Lorsque vous ouvrez le Manager des appareils MIDI pour la première fois, il est vide (puisque vous n'avez pas encore installé d'appareil). Les pages suivantes décrivent comment ajouter à la liste un appareil MIDI pré-configuré, comment modifier les réglages et comment définir un appareil en partant de zéro.

Notez qu'il existe une différence importante entre l'installation d'un appareil MIDI pré-configuré (« Installer appareil ») et l'importation d'une configuration d'appareil MIDI (« Importer configuration ») :

- Les appareils MIDI pré-configurés n'incluent aucun mapping (assignation) de paramètres et de contrôles, et aucun panneau graphique.
Il s'agit simplement de scripts de noms de programmes. Lorsque vous installez un appareil MIDI pré-configuré, il vient s'ajouter à la liste des appareils installés. Pour de plus amples informations sur les scripts de nom de patch, voir le document séparé **Périphériques MIDI**.
- Une configuration de périphérique peut intégrer des assignations de périphériques et/ou des informations de programmes (patch).
Les configurations d'appareils s'installent également à la liste des appareils installés lors de leur importation.

Définition d'un nouveau périphérique MIDI

Si votre appareil MIDI ne figure pas dans la liste des appareils pré-configurés (et qu'il ne s'agit pas d'un appareil « générique » GM ou XG), il faut entrer sa définition à la main si vous désirez pouvoir sélectionner ses sons par leur nom.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le Manageur des appareils MIDI, cliquez sur « Installer appareil ».
La boîte de dialogue Ajouter appareil MIDI apparaît alors.
 2. Sélectionnez « Définir Nouveau... » puis cliquez sur OK.
Une boîte de dialogue apparaît.
 3. Entrez le nom de l'appareil et les canaux MIDI désirés pour l'appareil puis cliquez sur OK.
L'appareil apparaît alors dans la liste des Appareils installés.
 4. Sélectionnez l'appareil dans la liste.
Comme vous pouvez le constater, il ne contient qu'un seul élément, Banque vide.
 5. Activez la case à cocher Activer l'Édition.
Vous pouvez à présent utiliser les fonctions du menu local Commandes, à gauche, pour organiser la structure des sons du nouvel appareil.
-

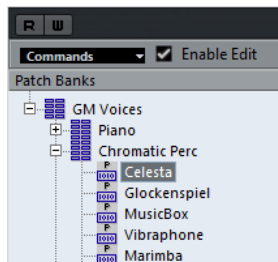
Installer un appareil MIDI pré-réglé

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le bouton « Installer appareil ».
Une boîte de dialogue apparaît alors : elle dresse la liste de tous les appareils MIDI pré-configurés. Pour l'instant, nous supposons que votre appareil MIDI figure dans cette liste.
 2. Repérez l'appareil dans la liste, sélectionnez-le puis cliquez sur OK.
Si votre appareil MIDI n'apparaît pas dans la liste, mais qu'il est compatible avec les standards GM (General MIDI) ou XG, vous pouvez sélectionner les options génériques d'appareil GM ou XG, qui apparaissent au début de la liste.
Lorsque vous sélectionnez une de ces options, une boîte de dialogue de nom apparaîtra dans lequel vous pouvez entrer un nom pour votre instrument.
Votre appareil apparaît dans la liste des Appareils installés, à gauche.
 3. Assurez-vous que le nouvel appareil est sélectionné dans la liste, puis déroulez le menu local de Sortie.
 4. Sélectionnez la sortie MIDI connectée à votre appareil.
-

RÉSULTAT

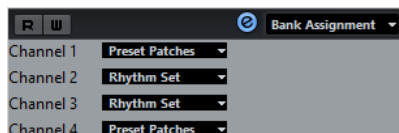
La liste des banques de Patch située dans la partie gauche de la fenêtre indique la structure des sons de l'appareil. Il peut s'agir d'une simple liste de patches, mais le plus souvent cette structure prend la forme d'une ou plusieurs séries de banques ou de groupes contenant les patches (un peu comme la structure de dossiers d'un disque dur).



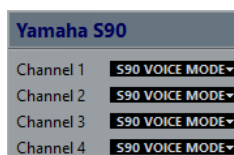
- Pour renommer un périphérique dans la liste Appareils installés, il suffit de double-cliquer sur son nom et de saisir un nouveau nom. Ceci peut s'avérer pratique si vous disposez de plusieurs appareils du même modèle et que vous désirez les distinguer par son nom plutôt que par un numéro.
- Pour supprimer un appareil dans la liste des appareils installés, sélectionnez-le puis cliquez sur « Enlever appareil ».

À propos des banques de patches

Selon l'appareil sélectionné, vous remarquerez que la liste des sons se divise en deux banques principales ou davantage. Généralement, ces banques sont appelées Patches, Performance, Batterie, etc. Pourquoi prévoir plusieurs banques de patches ? Parce que selon les « types » de patches, la gestion des instruments est différente. Par exemple, alors que les « patches » sont généralement des programmes « normaux » qu'on joue un à la fois, les « performances » sont des combinaisons de programmes qui peuvent être réparties entre différentes couches ou pages du clavier, ou encore, utilisées pour la lecture multitimbrale, etc.



Les périphériques qui comprennent plusieurs banques offrent également un onglet « Assignat. banque ». Sélectionnez cet onglet pour définir les banques qui seront utilisées par les différents canaux MIDI.



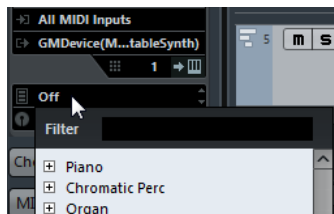
La sélection effectuée ici détermine quelle banque apparaît lorsque vous sélectionnez, pour cet appareil, des programmes par leur nom dans la liste de pistes ou l'Inspecteur (voir ci-après). Par ex. de nombreux instruments utilisent le canal MIDI n°10 comme canal exclusif pour la batterie – dans ce cas, vous voudrez attribuer dans cette liste la banque nommée « Drums » (ou « Rhythm Set », « Percussion », etc.) au canal 10. Vous pourrez alors choisir parmi différents kits de batterie dans la liste des pistes ou l'Inspecteur.

Sélection d'un son pour un appareil installé

Si, à ce point, vous retournez à la fenêtre Projet, vous remarquerez que l'appareil installé est venu s'ajouter dans les menus de sortie MIDI (dans la liste des pistes et dans l'Inspecteur). Vous pouvez à présent sélectionner les sons par leur nom, de la façon suivante :

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu Sortie (dans la liste des pistes ou dans l'Inspecteur) de la piste que vous désirez associer à l'appareil installé, puis sélectionnez l'appareil.
Les données de la piste sont alors dirigées vers la sortie MIDI spécifiée pour l'appareil dans le Manager des appareils MIDI. Les champs de Sélection de banque et de programme dans la liste des pistes sont alors remplacés par un seul champ de Sélection programme qui affiche « Éteint ».
2. Cliquez sur le champ de Sélection de programme pour afficher un menu local, faisant apparaître la liste hiérarchique de tous les patches présents dans l'appareil.
La liste est similaire à celle apparaissant dans le Manager des appareils MIDI. Vous pouvez, si nécessaire, la faire défiler vers le bas et/ou vers le haut, cliquer sur les symboles plus/moins pour afficher ou masquer des sous-groupes, etc.



Vous pouvez aussi utiliser la fonction de filtre ici. Entrez le mot à rechercher dans le champ « Filtre », par exemple drum, et appuyez sur **Entrée** pour afficher tous les sons dont le nom contient les lettres drum.

3. Pour sélectionner un son dans la liste, cliquez dessus.
Le message MIDI approprié est alors envoyé à l'appareil. Vous pouvez également faire défiler vers le haut ou vers le bas la sélection du son, comme pour n'importe quelle valeur.

Renommer des sons dans un appareil

Les listes de sons pré-configurées des appareils sont basées sur les sons d'usine pré-réglés des appareils, c'est-à-dire les sons qui sont intégrés à un appareil quand vous l'achetez. Si vous avez remplacé certains de ces pré-réglages d'usine par vos propres sons, il vous faudra modifier la liste de façon à ce que les noms des sons qui y apparaissent correspondent à ceux effectivement présents sur votre appareil :

PROCÉDER AINSI

1. Dans le Manager des appareils MIDI, sélectionnez l'appareil dans la liste des appareils installés.
Assurez-vous que l'onglet Banques de patch est bien sélectionné.
2. Cochez la case Activer l'Édition.
Si cette case n'est pas cochée (son état par défaut), il est impossible de modifier les appareils pré-configurés.
3. Dans la liste Banques de patch, repérez et sélectionnez le patch que vous désirez renommer.
Sur de nombreux instruments, les sons modifiables par l'utilisateur sont groupés dans un groupe ou une banque distinct(e).
4. Pour modifier le nom du son, cliquez dessus dans la liste des banques de sons.
5. Saisissez le nouveau nom et appuyez sur **Entrée**.

- Renommez ainsi les sons de votre choix, puis n'oubliez pas de désactiver la case « Activer l'Édition » (afin d'éviter toute modification accidentelle des noms de l'appareil).

À NOTER

Vous pouvez aussi effectuer des modifications plus profondes à la structure des sons dans un appareil (ajout/suppression de sons, de groupes ou de banques). C'est très utile si par exemple vous désirez augmenter les possibilités de votre appareil MIDI en lui ajoutant des supports de stockage externes tels que des cartes RAM.

Structure de son

Une structure de son se compose des éléments suivants :

- Les Banques constituent les principales catégories de sons – typiquement des sons (patches), des performances ou des batteries.
- Chaque banque peut contenir n'importe quel nombre de groupes, représentés dans la liste par des dossiers.
- Les sons, performances ou kits de batterie sont représentés par des préréglages dans la liste.

Le menu local Commandes propose les options suivantes :

Créer banque

Crée une nouvelle banque au niveau hiérarchique le plus haut de la liste des banques de sons. Pour la renommer, il suffit de cliquer dessus puis d'entrer un nouveau nom.

Nouveau dossier

Cette option crée un nouveau sous-dossier dans la banque ou le dossier sélectionné(e). Ce dossier peut correspondre à un groupe de patches dans l'appareil MIDI, ou tout simplement servir à organiser les sons à votre convenance. Quand vous sélectionnez cette option, la boîte de dialogue qui apparaît vous permet d'attribuer un nom au dossier. Vous pouvez également le renommer après coup, en cliquant dessus dans la liste puis en entrant le nouveau nom.

Nouveau préréglage

Ajoute un nouveau préréglage dans la banque ou le dossier choisi.

Lorsque le préréglage est sélectionné, les événements MIDI correspondants (changement de programme, sélection de banque, etc.) apparaissent dans l'affichage d'événements, à droite. Le paramètre par défaut d'un nouveau préréglage est Program Change 0 – pour modifier ce paramètre, procédez ainsi :

IMPORTANT

Pour des détails concernant l'utilisation d'événements MIDI pour sélectionner des sons dans l'appareil MIDI, reportez-vous à sa documentation.

- Pour changer la valeur de Program Change associée à la sélection du son, modifiez le nombre apparaissant dans la colonne Valeur de l'événement de Program Change.
- Pour ajouter un autre événement MIDI, par exemple, de sélection de banque, cliquez juste en dessous du dernier événement dans la liste, et sélectionnez un nouvel événement dans le menu local qui apparaît.
Après avoir ajouté ce nouvel événement, il faut entrer sa valeur dans la colonne Valeur, comme pour le changement de programme.

- Pour remplacer un événement, cliquez dessus puis sélectionnez un autre événement depuis le menu local.
Par exemple, un appareil MIDI peut exiger qu'on lui envoie d'abord un message de sélection de banque, suivi par un message de changement de programme : dans ce cas, il faut remplacer le message de changement de programme par défaut par un message de sélection de banque, puis ajouter un nouveau changement de programme ensuite.
- Pour supprimer un événement, sélectionnez-le et appuyez sur **Supprimer** ou sur **Retour arrière**.

IMPORTANT

Selon les appareils, les procédés de sélection de banque diffèrent. Lorsque vous insérez un événement de sélection de banque, reportez-vous à la documentation de l'appareil afin de déterminer s'il faut choisir le mode « CC: BankSelect MSB », « Bank Select 14 Bit », « Bank Select 14 Bit MSB-LSB Swapped » ou une autre option.

Ajouter plusieurs préréglages

Ceci ouvre une boîte de dialogue permettant de déterminer une série de préréglages à ajouter à la banque ou au dossier sélectionné.

Ajouter plusieurs préréglages

PROCÉDER AINSI

1. Ajoutez les types d'événements nécessaires pour sélectionner un son dans l'appareil MIDI. Pour cela, il suffit de procéder comme pour éditer les paramètres d'un événement isolé : cliquer dans l'affichage de l'événement fait apparaître un menu local, dans lequel vous pouvez sélectionner un type d'événement.
2. Dans la colonne Intervalle, entrez soit une valeur fixe, soit une fourchette de valeurs pour chaque type d'événement dans la liste.
Une brève explication s'impose :
Si vous définissez une seule valeur (par exemple 3, 15 ou 127) dans la colonne Intervalle, tous les préréglages ajoutés verront l'événement du type correspondant adopter la même valeur.
Si vous spécifiez, à la place, une fourchette de valeurs (valeur de début et valeur de fin, séparées par un tiret, par exemple 0 à 63), le premier préréglage ajouté aura l'événement réglé sur la première valeur, la valeur suivante sera incrémentée de un et ainsi de suite, jusqu'à la dernière valeur incluse.

MIDI Message Name	MIDI Message Bytes	Valid Range	Range
CC: Gen Purp 4	B0 13 0	0 - 127	0-127
Program Change	C0 0	0 - 127	7

À NOTER

Le nombre de préréglages ajoutés dépend du réglage de l'Intervalle.

3. Spécifiez un nom par défaut en dessous de l'affichage d'événements.
Les événements ajoutés porteront ce nom, suivi par un nombre. Vous pourrez renommer ultérieurement, à la main, les préréglages dans la liste des banques de sons.
4. Cliquez sur OK.
Un certain nombre de nouveaux préréglages est alors ajouté dans la banque ou le dossier sélectionné, en tenant compte de vos réglages.

Autres fonctions d'édition

- Pour déplacer des préréglages entre banques et dossiers, il suffit de les faire glisser dans la liste des banques de patches.
- Pour supprimer une banque, un dossier ou un préréglage, il suffit de le sélectionner dans la liste des banques de sons puis d'appuyer sur la touche **Retour arrière**.
- Si vous spécifiez plusieurs banques, l'onglet d'Assignation aux banques est ajouté à côté de l'onglet Banques de patch.

LIENS ASSOCIÉS

[À propos des banques de patches](#) à la page 474

Fonctions MIDI

Les fonctions MIDI vous permettent d'éditer définitivement des événements MIDI ou des conteneurs MIDI dans la fenêtre **Projet** ou à partir d'un éditeur MIDI.

Les événements affectés par une fonction MIDI dépendent de la fonction elle-même, de la fenêtre active et des données sélectionnées :

- Dans la fenêtre **Projet**, les fonctions MIDI s'appliquent à tous les conteneurs sélectionnés et affectent tous les types d'événements concernés.
- Dans les éditeurs MIDI, les fonctions MIDI s'appliquent à tous les événements sélectionnés. Quand aucun événement n'est sélectionné, tous les événements des conteneurs édités sont affectés.

À NOTER

Certaines fonctions MIDI ne s'appliquent qu'à des événements MIDI d'un type précis. Par exemple, la fonction **Effacer les contrôleurs** s'applique uniquement aux événements de contrôleur MIDI.

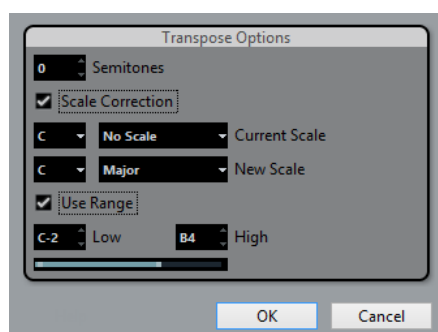
LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres en temps réel](#) à la page 465

Configuration de la transposition

La boîte de dialogue **Configuration de la transposition** contient des paramètres qui s'appliquent à la transposition des événements sélectionnés.

- Sélectionnez les notes MIDI que vous souhaitez transposer puis sélectionnez **MIDI > Configuration de la transposition** afin d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration de la transposition**.



Voici les paramètres disponibles :

Demi-tons

Détermine le niveau de la transposition.

Correction de gamme

Permet de transposer les notes sélectionnées sur la note la plus proche dans un certain type de gamme. La tonalité est modifiée.

- Sélectionnez la fondamentale et le type de la gamme actuelle dans les menus locaux **Gamme actuelle**.
- Sélectionnez la fondamentale et le type de la nouvelle gamme dans les menus locaux **Nouvelle gamme**.

À NOTER

Si la nouvelle fondamentale est différente de la fondamentale actuelle, la tonalité sera entièrement différente.

Utiliser intervalle

Permet de limiter la transposition aux notes comprises dans l'intervalle délimité par les valeurs de note **Basse** et **Haute**.

À NOTER

Les notes que la fonction devrait en théorie placer en dehors de cet intervalle sont placées dans une autre octave, la hauteur de transposition étant respectée si possible. Quand l'intervalle entre les limites supérieure et inférieure est très étroit, la note est transposée aussi loin que possible, c'est-à-dire sur les hauteurs qui correspondent aux valeurs **Basse** et **Haute**. Si vous configurez les valeurs **Basse** et **Haute** sur la même valeur, toutes les notes seront transposées à cette même hauteur.

Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur

Vous pouvez fusionner tous les événements MIDI dans un nouveau conteneur, appliquer des paramètres MIDI, puis générer un nouveau conteneur.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Rendez muettes toutes les pistes ou conteneurs que vous ne souhaitez pas inclure dans le mélange.
 - Activez le solo sur la piste qui contient les événements que vous souhaitez inclure dans le mélange.
2. Configurez les délimiteurs gauche et droit afin d'englober la zone que vous désirez mélanger.

À NOTER

Seuls les événements commençant à l'intérieur de la région ainsi délimitée seront inclus.

3. Facultatif : Sélectionner une piste pour le nouveau conteneur.
Si vous ne sélectionnez aucune piste, une nouvelle piste MIDI sera créée. Si plusieurs pistes MIDI sont sélectionnées, le nouveau conteneur sera inséré sur la première piste sélectionnée.
 4. Sélectionnez **MIDI > Mélanger MIDI dans la boucle...**
 5. Dans la boîte de dialogue **Options de fusion MIDI**, activez les options souhaitées.
 6. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Un nouveau conteneur est alors créé entre les délimiteurs sur la piste de destination. Il contient les événements MIDI traités.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Options de fusion MIDI](#) à la page 481

[Gel des paramètres MIDI](#) à la page 470

Boîte de dialogue Options de fusion MIDI

Voici les options disponibles :

Inclure effets d'Insert

Permet d'appliquer les paramètres MIDI.

Effacer destination

Permet de supprimer les données MIDI qui se trouvent entre les délimiteurs gauche et droit sur la piste de destination.

Inclure suivi d'événements

Permet d'inclure les événements qui sont placés en dehors du conteneur sélectionné mais l'affectent néanmoins lors du processus, par exemple un Program Change se trouvant juste avant le délimiteur gauche.

LIENS ASSOCIÉS

[Suivi](#) à la page 174

Appliquer les effets à un seul conteneur

Vous pouvez appliquer des paramètres MIDI à un seul conteneur.

PROCÉDER AINSI

1. Configurez vos paramètres MIDI comme vous le désirez pour le conteneur.
 2. Réglez les délimiteurs de façon à délimiter le conteneur désiré.
 3. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste sur laquelle se trouve le conteneur.
 4. Sélectionnez **MIDI > Mélanger MIDI dans la boucle...**
 5. Dans la boîte de dialogue **Options de fusion MIDI**, activez l'option **Effacer destination**.
 6. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Un nouveau conteneur est créé sur la même piste. Celui-ci contient les événements traités. Le conteneur d'origine est supprimé.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Désactivez ou réinitialisez tous les paramètres MIDI, de sorte que la piste soit lue comme auparavant.

Dissoudre les conteneurs

Vous pouvez répartir les événements MIDI d'un conteneur sur différentes pistes ou couches en fonction des canaux ou des hauteurs de ces événements.

- Sélectionnez le conteneur MIDI que vous souhaitez décomposer et sélectionnez **MIDI > Dissoudre les conteneurs** afin d'ouvrir la boîte de dialogue **Dissoudre les conteneurs**.

Voici les paramètres disponibles :

Séparer par canaux

Permet de séparer les événements MIDI en fonction de leur canal. Cette option peut être utilisée sur des conteneurs MIDI routés sur le canal MIDI **Tous** et contenant des événements routés sur différents canaux MIDI.

Séparer par hauteurs de notes

Permet de séparer les événements MIDI en fonction de leur hauteur. Cette option peut s'avérer utile pour les pistes rythmiques et de percussions car chaque note correspond habituellement à un son de percussion particulier.

Affichage optimisé

Permet de supprimer automatiquement les passages silencieux des conteneurs de destination.

À NOTER

Cette option n'est pas disponible quand l'option **Dissoudre sur couches** est activée.

Dissoudre sur couches

Permet de dissoudre le conteneur sur différentes couches.

Dissoudre les conteneurs sur des canaux séparés

Vous pouvez dissoudre des conteneurs MIDI qui contiennent des événements routés sur différents canaux MIDI pour les répartir dans des conteneurs créés sur de nouvelles pistes routées sur les canaux MIDI correspondants.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les conteneurs qui contiennent les événements MIDI routés sur différents canaux.
 2. Sélectionnez **MIDI > Dissoudre les conteneurs**.
 3. Activez l'option **Séparer par canaux**.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Pour chaque canal MIDI utilisé dans les conteneurs sélectionnés, une nouvelle piste MIDI est créée et configurée sur le canal MIDI correspondant. Chaque événement est ensuite copié dans le conteneur se trouvant sur la piste routée sur le canal MIDI correspondant, et les conteneurs d'origine sont rendus muets.

Configuration des canaux MIDI

Régler une piste sur le canal MIDI **Tous** a pour effet de faire jouer chaque événement MIDI sur son canal MIDI d'origine, au lieu du canal choisi pour l'ensemble de la piste.

Il y a deux situations principales où des pistes réglées sur le canal **Tous** sont utiles :

- Lorsque vous enregistrez sur plusieurs canaux MIDI en même temps.
Vous pouvez par exemple avoir un clavier MIDI scindé en plusieurs zones, où chaque zone envoie des données MIDI sur un canal séparé. En configurant le canal sur **Tous**, vous pourrez lire l'enregistrement avec des sons différents pour chaque zone (puisque les différentes notes MIDI jouent sur des canaux MIDI séparés).
- Lorsque vous avez importé un Fichier MIDI de Type 0.

Les fichiers MIDI de Type 0 ne contiennent qu'une seule piste, avec des notes réparties sur 16 canaux MIDI différents. Si vous aviez réglé cette piste sur un canal MIDI spécifique, toutes les notes du fichier MIDI seraient rejouées avec le même son ; en réglant la piste sur **Tous** le fichier importé sera relu comme il faut.

Dissoudre les conteneurs selon la hauteur

Vous pouvez dissoudre des conteneurs MIDI qui contiennent des événements de hauteurs différentes pour les répartir dans des conteneurs créés sur de nouvelles pistes correspondant aux différentes hauteurs. Cette fonction peut être utilisée sur des conteneurs dans lesquels les hauteurs correspondent à des sons différents, par exemple des pistes de batterie MIDI ou des pistes de sons issus d'un échantillonneur. En dissolvant ces conteneurs, vous pourrez traiter chaque son indépendamment sur des pistes distinctes.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les conteneurs qui contiennent les événements MIDI de hauteurs différentes.
 2. Sélectionnez **MIDI > Dissoudre les conteneurs**.
 3. Activez l'option **Séparer par hauteurs de notes**.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Pour chaque hauteur MIDI utilisée dans les conteneurs sélectionnés, une nouvelle piste MIDI est créée. Chaque événement est ensuite copié dans le conteneur situé sur la piste à laquelle correspond sa hauteur, et les conteneurs d'origine sont rendus muets.

Répéter les événements MIDI de boucles de pistes indépendantes

Vous pouvez faire se répéter les événements MIDI compris dans une boucle de piste pour remplir un conteneur MIDI. Il est ainsi possible de convertir les événements d'une boucle de piste en événements MIDI à proprement parler.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré une boucle de piste et l'**Éditeur clavier** est ouvert. Le conteneur se termine après la fin de la boucle de piste.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **MIDI > Répéter la boucle**.
-

RÉSULTAT

Les événements de la boucle de piste sont répétés jusqu'à la fin du conteneur. Les événements qui sont situés à droite de la boucle de piste dans le conteneur sont remplacés.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration de la Boucle de piste](#) à la page 354

Étendre des notes MIDI

Vous pouvez étendre des notes MIDI de manière à leur faire atteindre les notes suivantes.

CONDITION PRÉALABLE

Un conteneur MIDI qui contient des événements de note est ouvert dans l'**Éditeur clavier**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements de note que vous souhaitez étendre jusqu'aux notes suivantes.
2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Legato**.

RÉSULTAT

Les événements de note sélectionnés sont étendus jusqu'au début des notes suivantes.



À NOTER

Pour définir un espacement ou une superposition pour cette fonction, ajustez le paramètre **Recouvrement avec Legato** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition-MIDI**).

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur de l'Éditeur clavier](#) à la page 506

Fixer la longueur des notes MIDI

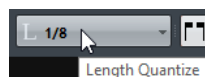
Vous pouvez conformer la durée des notes MIDI sélectionnées à la valeur de **Longueur de quantification**.

CONDITION PRÉALABLE

Un conteneur MIDI qui contient des événements de note est ouvert dans l'**Éditeur clavier**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils **Éditeur clavier**, ouvrez le menu local **Longueur de quantification** et sélectionnez la longueur de note souhaitée.



2. Sélectionnez les événements de note que vous souhaitez fixer.
3. Sélectionner **MIDI > Fonctions > Conformer les durées**.

RÉSULTAT

Les événements de note sélectionnés sont conformés à la valeur de **Longueur de quantification**.

Fixer la vitesse des notes MIDI

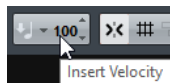
Vous pouvez conformer la vitesse des notes MIDI sélectionnées à la valeur de **Vélocité**.

CONDITION PRÉALABLE

Un conteneur MIDI qui contient des événements de note est ouvert dans l'**Éditeur clavier**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils **Éditeur clavier**, ouvrez le menu local **Vélocité** et sélectionnez la valeur de vélocité souhaitée.



2. Sélectionnez les événements de note que vous souhaitez fixer.
3. Sélectionner **MIDI > Fonctions > Forcer la vélocité**.

RÉSULTAT

Les événements de note sélectionnés sont conformés à la valeur de **Vélocité**.

Convertir les données de pédale de sustain en longueurs de notes

Vous pouvez convertir les données de pédale de sustain en longueurs de notes. Si vous avez enregistré des données MIDI à l'aide d'un clavier MIDI en utilisant une pédale de sustain, les notes MIDI dureront le temps que la pédale est enfoncée, et vous pourrez éditer leur durée.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez enregistré des données MIDI en utilisant un clavier MIDI et une pédale de sustain. Le conteneur MIDI est ouvert dans l'**Éditeur clavier**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements de note.
2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Pédale -> Durée note**.

RÉSULTAT

Les notes sélectionnées sont allongées jusqu'au signal de position Off de la pédale et les événements de contrôleur On/Off du sustain sont supprimés.

Supprimer les recouvrements

Vous pouvez supprimer les recouvrements de notes de la même hauteur ou de hauteurs différentes. Cette fonction vous sera utile si vos instruments MIDI ne gèrent pas les événements qui se chevauchent.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements de note.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Eff. chevauchements (Mono)**.
 - Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Eff. chevauchements (Poly)**.

RÉSULTAT

Les notes MIDI qui se chevauchent sont raccourcies, de sorte qu'aucune note ne commence plus avant que la précédente se termine.

Édition de la vélocité

Vous pouvez traiter la vélocité des notes.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements de note.
2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Vélocité**.
3. Ouvrez le menu local **Type** et activez l'option souhaitée.
4. Facultatif : Saisissez un **Ratio**.
5. Cliquez sur **OK**.

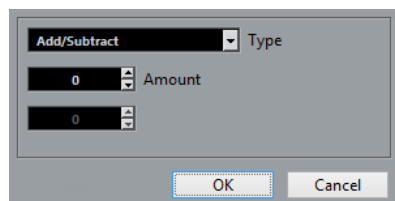
RÉSULTAT

La vélocité des notes est traitée en fonction des paramètres que vous avez configurés.

LIENS ASSOCIÉS

[Vélocité](#) à la page 486

Vélocité



Ajouter/Retirer

Permet d'ajouter la valeur **Quantité** à la valeur de vélocité. Vous pouvez saisir des valeurs positives et négatives.

Comprimer/Étirer

Servez-vous du paramètre **Ratio** (0 à 300 %) pour comprimer ou étendre la plage dynamique des notes MIDI. Avec un facteur supérieur à 1 (plus de 100 %), les différences entre les valeurs de vélocité sont étendues, tandis qu'elles sont comprimées avec un facteur inférieur à 1 (moins de 100 %).

- Pour comprimer la plage dynamique, définissez des valeurs de ratio inférieures à 100 %.
Après une compression, vous pouvez ajouter un certain niveau de vélocité afin de préserver le niveau moyen de vélocité.
- Pour étendre la plage dynamique, définissez des valeurs de ratio supérieures à 100 %.
Avant d'étendre la plage, vous pouvez ajuster la vélocité par rapport au milieu de la plage.

Limiter

Permet de limiter les valeurs de vélocité de sorte qu'elles restent comprises entre les valeurs de **Limite basse** et de **Limite haute**.

Supprimer les notes doubles

Vous pouvez supprimer des conteneurs MIDI sélectionnés les notes doubles situées à la même hauteur et exactement à la même position. Il arrive que des notes soient doublées quand une

quantification est appliquée à des notes enregistrées lors d'un enregistrement en mode boucle, par exemple.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez le conteneur MIDI qui contient les doubles notes.
 2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Effacer les doublons**.
-

RÉSULTAT

Les doubles notes sont automatiquement supprimées.

Supprimer des données de contrôleur

Vous pouvez supprimer des données de contrôleur de conteneurs MIDI sélectionnés.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les conteneurs MIDI qui contiennent les données de contrôleur.
 2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Effacer les contrôleurs**.
-

RÉSULTAT

Les données de contrôleur sont automatiquement supprimées.

Supprimer des données de contrôleur continu

Vous pouvez supprimer des données de contrôleur continu de conteneurs MIDI sélectionnés.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les conteneurs MIDI qui contiennent les données de contrôleur.
 2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Effacer les contrôleurs continus**.
-

RÉSULTAT

Les données de contrôleur continu sont automatiquement supprimées. Cependant, les événements On/Off (événements de pédale de sustain, par exemple) ne sont pas supprimés.

Restreindre les voix de polyphonie

Vous pouvez restreindre les voix de polyphonie dans les notes ou conteneurs MIDI sélectionnés. Cette fonction vous sera utile si vous utilisez un instrument dont la polyphonie est limitée et souhaitez que toutes les notes soient lues.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les notes ou les conteneurs MIDI qui contiennent les voix.
 2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Restreindre polyphonie**.
 3. Définissez le nombre de voix que vous souhaitez utiliser.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Les notes sont raccourcies si nécessaire, de sorte qu'elles se terminent avant le début des notes suivantes.

Alléger les données de contrôleur

Vous pouvez alléger les données de contrôleur des conteneurs MIDI sélectionnés. Si vous avez enregistré des courbes de contrôleur très denses et devez par exemple les charger sur un périphérique MIDI externe, le processus demandera moins de temps.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les conteneurs MIDI qui contiennent les données de contrôleur que vous souhaitez alléger.
2. par exemple **MIDI > Fonctions > Réduction des données.**

RÉSULTAT

Les données de contrôleur sont allégées.

Extraire des données d'automatisation MIDI

Vous pouvez convertir les données de contrôleurs continus enregistrées dans vos conteneurs MIDI en données d'automatisation de piste MIDI, de manière à pouvoir les éditer dans la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez le conteneur MIDI qui contient les données de contrôleur continu.
2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Extraire automatisation MIDI.**

RÉSULTAT

Dans la fenêtre **Projet**, une piste d'Automatisation est créée pour chacun des contrôleurs continus du conteneur MIDI.

Dans les éditeurs MIDI, les données de contrôleur sont supprimées de la piste de contrôleur.

À NOTER

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les contrôleurs continus. Des données telles que Aftertouch, Pitchbend ou SysEx ne peuvent pas être converties en données d'automatisation de piste MIDI.

L'automatisation de contrôleur MIDI est également affectée par le Mode de fusion de l'automatisation.

Inverser l'ordre de lecture des événements MIDI

Vous pouvez inverser l'ordre des événements sélectionnés ou de tous les événements compris dans les conteneurs sélectionnés. Les données MIDI sont lues en sens inverse. L'effet obtenu n'est pas le même qu'en lisant un enregistrement audio en sens inverse. Les MIDI notes sont toujours lues normalement, mais dans l'ordre inverse.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez des événements MIDI ou un conteneur MIDI.
2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Inversion.**

RÉSULTAT

L'ordre de lecture des événements est inversé mais les notes individuelles sont toujours lues normalement dans l'instrument MIDI. Sur le plan technique, cette fonction inverse le message Note On d'une note à l'intérieur du conteneur ou de la sélection.

Inverser l'ordre des événements MIDI sélectionnés

Cette fonction permet d'inverser l'ordre graphique des événements sélectionnés (ou de tous les événements compris dans les conteneurs sélectionnés). D'un point de vue technique, cette fonction transforme les messages Note On en messages Note Off, et vice versa, ce qui peut donner lieu à des irrégularités rythmiques si la position Note Off des notes n'a pas été quantifiée.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements MIDI ou le conteneur MIDI.
2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Miroir**.

RÉSULTAT

L'ordre des événements est inversé mais les notes individuelles sont toujours lues normalement dans l'instrument MIDI. D'un point de vue technique, cette fonction transforme les messages Note On en messages Note Off, et vice versa, ce qui peut donner lieu à des irrégularités rythmiques si la position Note Off des notes n'a pas été quantifiée.

Éditeurs MIDI

Dans Cubase, il existe plusieurs façons d'éditer des données MIDI. Vous pouvez utiliser les outils et fonctions de la fenêtre **Projet** pour une édition à grande échelle, ou les fonctions du menu **MIDI** pour traiter des conteneurs MIDI de diverses façons. Pour éditer manuellement vos données MIDI sur une interface graphique, vous pouvez vous servir des éditeurs MIDI.

- L'**Éditeur clavier** offre une représentation graphique des notes sur une grille de style piano roll. L'**Éditeur clavier** permet également d'éditer en précision des événements autres que des notes (les contrôleurs MIDI, par exemple).
- L'**Éditeur de rythme** est identique à l'**Éditeur clavier**, à ceci près que chaque touche correspond à un son de batterie différent.
Vous pouvez utiliser l'**Éditeur de rythme** pour éditer des parties de batterie ou de percussions.
- L'**Éditeur de partition** affiche les notes MIDI sous la forme d'une partition et il offre des fonctions basiques d'édition et d'impression des partitions.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur clavier](#) à la page 497

[Éditeur de rythme](#) à la page 540

[Éditeur de partition](#) à la page 526

Fonctions communes des éditeurs MIDI

Vous pouvez utiliser les outils et fonctions des éditeurs MIDI pour traiter les conteneurs MIDI de diverses façons.

Modification du format affichage de la règle

Par défaut, la règle affiche l'axe temporel dans le format sélectionné dans la palette Transport.

Vous pouvez modifier le format d'affichage de la règle. Cliquez sur le bouton de flèche situé à droite de la règle et sélectionnez une option dans le menu local.

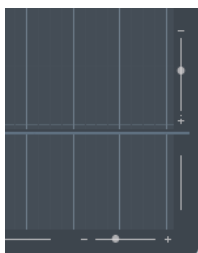
LIENS ASSOCIÉS

[Formats d'affichage de la règle](#) à la page 34

Zoom avant sur les éditeurs MIDI

Les éditeurs MIDI offrent plusieurs options de zoom :

- Les curseurs de Zoom.



- L'outil **Zoom**.



- Le sous-menu **Zoom** du menu **Édition**.

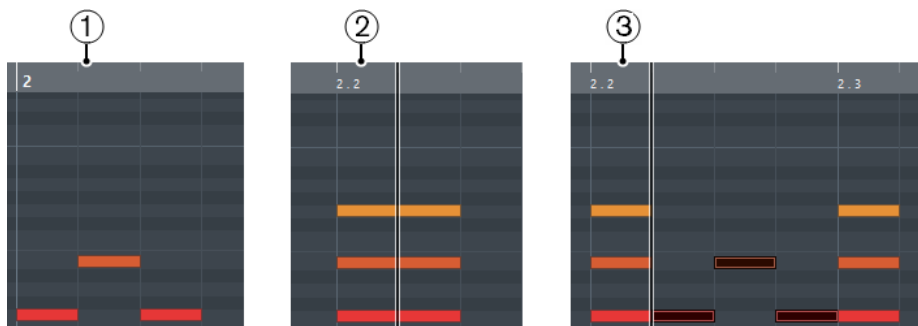
Quand vous utilisez l'outil **Zoom**, vous pouvez faire en sorte que le zoom soit uniquement horizontal ou à la fois horizontal et vertical.

- Pour activer/désactiver l'option correspondante, activez/désactivez **Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Outils**).

Utilisation des fonctions Couper et Coller

Vous pouvez utiliser les options **Couper**, **Copier** et **Coller** du menu **Édition** pour déplacer ou copier des données à l'intérieur d'un conteneur ou entre différents conteneurs.

- Pour insérer des événements de note à la position du curseur du projet sans que cela n'affecte les autres notes, sélectionnez **Édition > Coller**.
- Pour insérer des événements de note à la position du curseur du projet, déplacer et, si nécessaire, diviser les événements de note existants pour faire place aux notes collées, sélectionnez **Édition > Intervalle > Coller avec décalage**.



- 1 Données du presse-papiers
- 2 Position du curseur
- 3 Données collées à la position du curseur

Gestion des événements de note

Coloration des notes et événements

Vous pouvez attribuer différents codes couleur aux événements de note dans l'éditeur MIDI.

Voici les options disponibles dans le menu local **Couleurs des événements** de la barre d'outils :

Vélocité

Les événements de note prendront des couleurs différentes en fonction de leur vélocité.

Hauteur de note

Les événements de note prendront des couleurs différentes en fonction de leur hauteur.

Voie

Les événements de note prendront des couleurs différentes en fonction de la valeur de leur canal MIDI.

Conteneur

Les événements de note prendront la même couleur que leurs conteneurs correspondants dans la fenêtre **Projet**. Servez-vous de cette option quand vous travaillez sur deux pistes ou plus dans un éditeur, afin de mieux visualiser quelles notes appartiennent à quelles pistes.

Couleurs grille PPQ

Les événements de note prendront des couleurs différentes en fonction de position temporelle. Ce mode permet par exemple de déterminer si les notes d'un accord commencent exactement sur le même temps.

Voix

Les événements de note prennent des couleurs différentes en fonction de leur voix (soprano, alto, ténor, etc.).

Piste d'Accords


Les événements de note prennent des couleurs différentes selon qu'elles correspondent ou non à l'accord actuel, à la gamme actuelle ou aux deux.

Toutes les options de ce menu local (à l'exception de **Conteneur**) offrent également une option **Configuration**. Celle-ci permet d'accéder à une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir les couleurs associées aux vitesses, hauteurs ou canaux.

Sélection des événements de note

Selon l'éditeur MIDI sélectionné, les méthodes suivantes s'appliquent.

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Utilisez l'outil **Sélectionner**  pour délimiter un rectangle de sélection autour des événements de note que vous souhaitez sélectionner. Vous pouvez également cliquer sur des événements individuels.
- Sélectionnez **Édition > Sélectionner** et sélectionnez l'une des options proposées.
- Pour sélectionner l'événement de note précédent ou suivant, servez-vous de la touche **Flèche gauche/Flèche droite**.
- Pour sélectionner plusieurs notes, appuyez sur **Maj** et servez-vous de la touche **Flèche gauche/Flèche droite**.
- Pour sélectionner toutes les notes d'une certaine hauteur, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur une note du clavier affiché à gauche.
- Pour sélectionner tous les événements de note suivants de la même hauteur/portée, appuyez sur **Maj** et double-cliquez sur un événement de note.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner des événements de note à l'aide du sous-menu Sélectionner](#) à la page 493
[Édition](#) à la page 683

Sélectionner des événements de note à l'aide du sous-menu Sélectionner

Le sous-menu **Sélectionner** offre plusieurs options permettant de sélectionner des événements de note.

Pour ouvrir le sous-menu **Sélectionner**, sélectionnez **Édition > Sélectionner**.

Tout

Tous les événements de note du conteneur édité sont sélectionnés.

Néant

Tous les événements de note sont désélectionnés.

Inverser

Permet d'inverser la sélection. Tous les événements de note sélectionnés sont désélectionnés et toutes les notes qui n'étaient pas sélectionnées le sont.

Le contenu de la boucle

Tous les événements de note entièrement ou en partie compris entre les délimiteurs gauche et droit sont sélectionnés.

Du début jusqu'au curseur

Permet de sélectionner tous les événements de note commençant à gauche du curseur de projet.

Du curseur jusqu'à la fin

Tous les événements de note se terminant à droite du curseur de projet sont sélectionnés.

Hauteur égale – toutes les Octaves

Tous les événements de note possédant la même hauteur (sur toutes les octaves) que l'événement de note sélectionné dans le conteneur actif sont sélectionnés.

À NOTER

Pour pouvoir utiliser cette fonction, un seul événement de note doit être sélectionné.

Hauteur égale – Même octave

Tous les événements de note possédant la même hauteur (sur la même octave) que l'événement de note sélectionné dans le conteneur actif sont sélectionnés.

À NOTER

Pour pouvoir utiliser cette fonction, un seul événement de note doit être sélectionné.

Sélectionner contrôleurs dans plage de note

Les données de contrôleur MIDI comprises dans l'intervalle des événements de note sélectionnés sont sélectionnées.

LIENS ASSOCIÉS

[Suppression d'événements de note](#) à la page 494

Rendre des événements de note muets

Vous pouvez rendre muets des événements de note individuels dans un éditeur MIDI. Vous excluez ainsi des événements de note de la lecture.

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur un événement de note avec l'outil **Muet**.

- Délimitez un rectangle autour de toutes les notes que vous souhaitez rendre muettes avec l'outil **Muet**.
- Sélectionnez les événements de note, puis sélectionnez **Édition > Rendre muet**.
- Pour réentendre un événement de note, cliquez dessus ou entourez-le avec l'outil **Muet**. Vous pouvez également sélectionner un événement de note, puis sélectionner **Édition > Enlever Rendre muet**.

Les notes muettes sont atténuées sur l'affichage des notes.

Inverser la sélection

- Pour inverser les éléments sélectionnés dans un rectangle de sélection, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et délimitez un nouveau rectangle de sélection autour des mêmes éléments.

Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la sélection précédente sera désélectionnée et vice versa.

Suppression d'événements de note

- Pour supprimer des événements de note, cliquez dessus avec l'outil **Effacer** ou sélectionnez-les et appuyez sur **Retour arrière**.

Couper des événements de note

L'outil **Rogner** permet de couper la fin ou le début des événements de note.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Rogner** dans la barre d'outils.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour rogner la fin d'un seul événement de note, cliquez sur cet événement.
 - Pour rogner le début d'un seul événement de note, appuyez sur **Alt** et cliquez sur cet événement.
 - Pour rogner plusieurs événements de note, cliquez puis faites glisser le pointeur sur ces événements.
 - Pour assigner les mêmes débuts et fins à tous les événements de note édités, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser le pointeur dans le sens vertical sur les événements de note.

Édition d'événements de note sur la ligne d'infos

Vous pouvez déplacer et redimensionner des événements de note ou en modifier la vitesse grâce à la ligne d'infos, en modifiant normalement les valeurs correspondantes.

- Pour appliquer un changement de valeur à tous les événements de note sélectionnés, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et modifiez la valeur souhaitée dans la ligne d'infos.
- Pour configurer la hauteur ou la vitesse des événements de note à partir d'un clavier MIDI, cliquez dans le champ **Hauteur** ou **Vitesse** de la ligne d'infos et jouez une note sur votre clavier MIDI.

Si plusieurs événements de note sont sélectionnés et que vous modifiez une valeur, tous les événements sélectionnés seront modifiés selon le même écart.

Duplication et répétition d'événements de note

Vous pouvez dupliquer et répéter des événements de note tout comme les événements de la fenêtre **Projet**.

- Pour dupliquer les événements de note sélectionnés, maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites glisser les événements de note à un autre endroit.

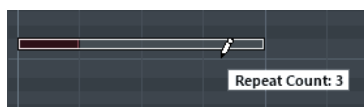
Si le **Calage** est activé, il déterminera sur quelles positions vous pourrez copier les notes.

- Pour copier les événements de note sélectionnés directement à la suite des événements d'origine, sélectionnez **Édition > Fonctions > Dupliquer**.

Si vous avez sélectionné plusieurs événements de note, ils seront tous copiés ensemble et conserveront leurs distances les uns par rapport aux autres.

- Pour créer plusieurs copies des événements de note sélectionnés, sélectionnez **Édition > Fonctions > Répéter**, définissez le nombre de copies souhaité et cliquez sur **OK**.

Vous pouvez également appuyer sur **Alt** et faire glisser vers la droite la bordure droite des événements de note pour créer des copies de ces événements.



Trouver les positions exactes avec le calage

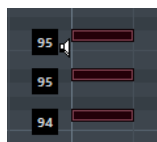
La fonction **Calage** restreint les déplacements horizontaux et le positionnement des notes. Vous pouvez ainsi déterminer plus facilement les positions exactes dans l'affichage des notes quand vous éditez des événements de note dans un éditeur MIDI. Le calage s'applique en cas de déplacement, de duplication, de dessin, de redimensionnement, etc.

- Pour activer/désactiver le calage, cliquez sur **Calage** . Quand vous sélectionnez le format d'affichage **Mesure**, la précision de la grille de calage est déterminée par la valeur de quantification de la barre d'outils. De cette manière, vous pouvez vous caler sur des valeurs de notes régulières, mais également sur des grilles swing configurées dans le **Panneau de quantification**.
- Quand vous sélectionnez un autre format d'affichage, le positionnement s'aligne systématiquement sur la grille affichée.

Définition des valeurs de vitesse

Quand vous dessinez des événements de note dans l'éditeur MIDI, ces événements adoptent la valeur de vitesse configurée dans le champ **Vitesse** de la barre d'outils. Il existe plusieurs moyens de configurer la vitesse.

- Utilisez la touche morte de l'outil **Éditer vitesse**. Le curseur prend la forme d'un haut-parleur et un curseur indiquant la valeur de vitesse de la note apparaît à côté de celle-ci. Déplacez le pointeur de la souris vers le haut ou le bas pour modifier la valeur.



Les modifications de valeur s'appliquent à toutes les notes sélectionnées.

Pour que cela fonctionne, une touche morte d'outil doit être assignée à l'action **Éditer vitesse**. Vous pouvez éditer la touche morte dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Touches mortes outils**).

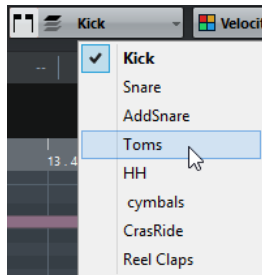
- Ouvrez le menu local **Vitesse** et sélectionnez une valeur de vitesse.

Dans ce menu, vous pouvez également sélectionner **Configuration** et définir des valeurs de vitesse personnalisées pour le menu local.

- Double-cliquez sur le champ **Vélocité** dans la barre d'outils et saisissez une valeur de vélocité.
- Assignez des raccourcis clavier aux fonctions **Vélocité 1 à 5** et utilisez-les.
Vous pourrez ainsi alterner rapidement entre les différentes valeurs de vélocité au moment de créer des événements de note.

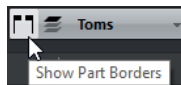
Gestion de plusieurs conteneurs MIDI

- Pour activer un conteneur pour l'édition, ouvrez le menu **Conteneur en cours édition** et sélectionnez un conteneur.



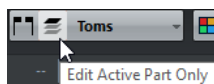
Lorsque vous sélectionnez un conteneur dans cette liste, il devient automatiquement actif et se retrouve centré dans l'affichage des notes.

- Pour zoomer sur un conteneur actif, sélectionnez **Édition > Zoom > Zoomer sur événement**.
- Pour afficher les cadres définis pour le conteneur actif, activez **Afficher cadres des conteneurs**.



Quand cette option est activée, tous les conteneurs à l'exception du conteneur actif sont grisés.

- Pour restreindre les opérations d'édition au conteneur actif, activez **Éditer uniquement le conteneur actif**.



- Pour modifier la taille du conteneur, faites glisser son cadre.
Le nom du conteneur actif est indiqué sur les cadres.

À NOTER

Si le conteneur ouvert dans l'éditeur est une copie partagée, toute édition effectuée sur ce conteneur affectera toutes les copies partagées de ce conteneur. Dans la fenêtre **Projet**, un signe égal figure dans le coin supérieur droit des copies partagées.

Lire des conteneurs MIDI en boucle

La fonction **Boucle de piste** permet de lire en boucle un conteneur MIDI indépendamment de la lecture du projet.

Quand vous activez la lecture en boucle, les événements MIDI compris dans la boucle sont lus de façon répétée, alors que les événements des autres pistes sont lus normalement. À chaque fin de cycle, la boucle de piste redémarre.

PROCÉDER AINSI

1. Activez **Boucle de piste**  dans la barre d'outils.

Si le bouton n'est pas visible, faites un clic droit sur la barre d'outils et sélectionnez **Boucle de piste** dans le menu.

Si vous avez configuré un intervalle de boucle dans la fenêtre **Projet**, celui-ci est masqué de la règle dans l'éditeur MIDI.

2. Faites un **Ctrl/Cmd**-clic dans la règle pour définir le début de la boucle de piste.
 3. Faites un **Alt**-clic dans la règle pour définir la fin de la boucle de piste.
-

RÉSULTAT

L'intervalle de la boucle indépendante est affiché dans une autre couleur.

Le début et la fin de l'intervalle de la boucle sont affichés dans la barre d'état.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour répéter les événements de l'intervalle de la boucle et remplir le conteneur MIDI actif, sélectionnez **MIDI > Répéter la boucle**.

Éditeur clavier

L'**Éditeur clavier** est l'éditeur MIDI par défaut. Les notes y sont affichées sur une grille correspondant à un clavier de piano. L'**Éditeur clavier** permet d'éditer en précision des événements de note et autres (les contrôleurs MIDI, par exemple).

Vous pouvez ouvrir l'**Éditeur clavier** dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. En ouvrant l'**Éditeur clavier** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, vous pourrez accéder aux fonctions de l'**Éditeur clavier** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

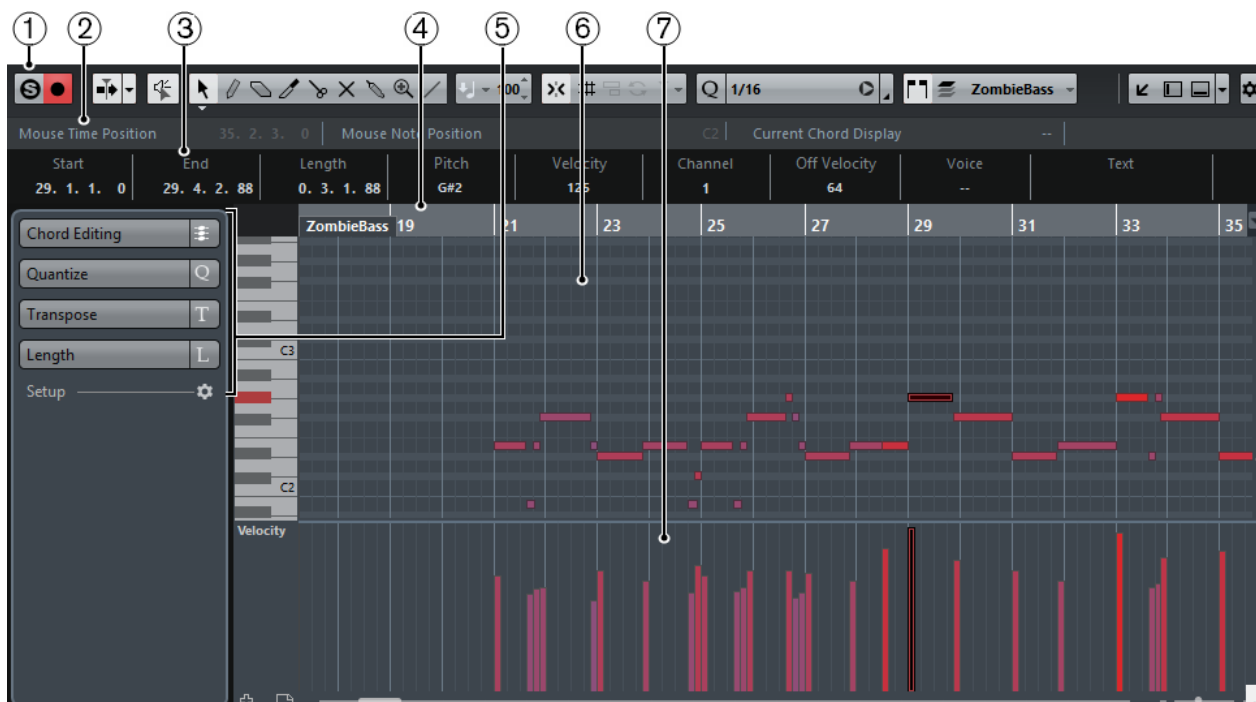
Pour ouvrir un conteneur MIDI dans l'**Éditeur clavier**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Double-cliquez sur un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**.
- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et appuyez sur **Entrée** ou sur **Ctrl/Cmd-E**.
- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **MIDI > Ouvrir Éditeur clavier**.
- Dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, à la catégorie **Éditeurs**, assignez un raccourci clavier à la fonction **Ouvrir l'Éditeur clavier**. Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et utilisez le raccourci clavier.

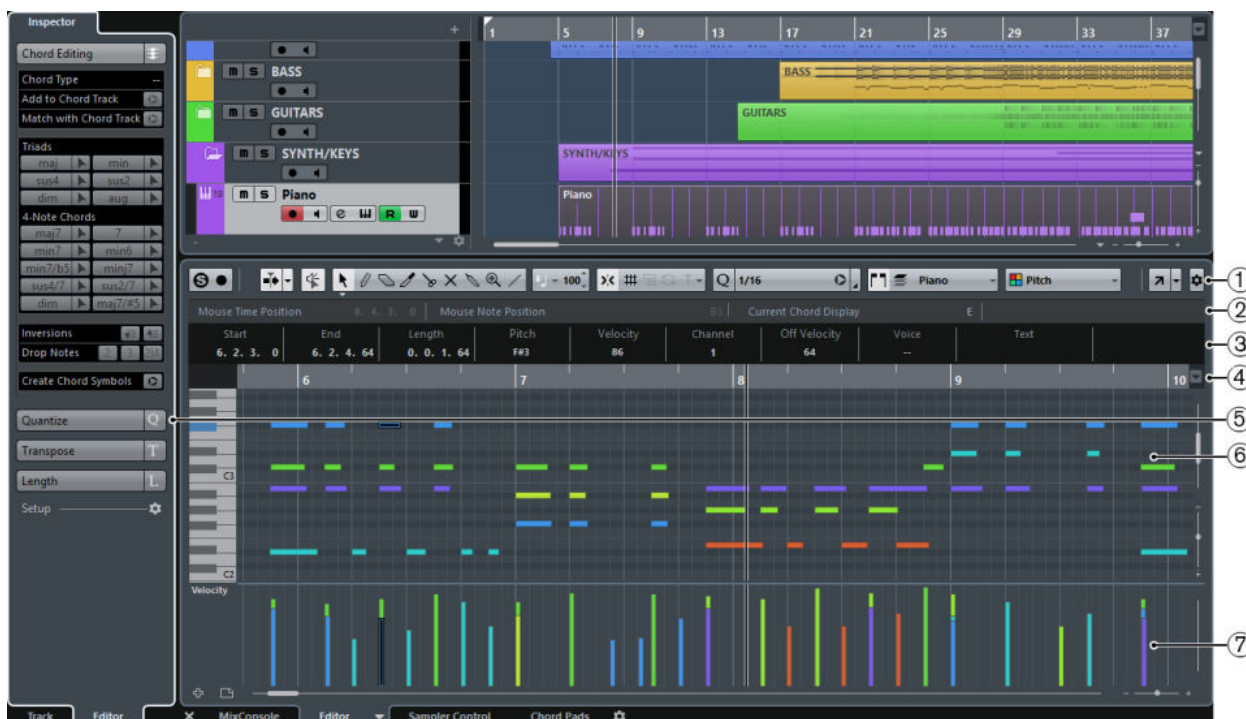
À NOTER

Quand vous sélectionnez **MIDI > Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Au choix, configurez les paramètres de manière à ce que les éditeurs s'ouvrent dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

La fenêtre de l'**Éditeur clavier** :



L'Éditeur clavier dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :



L'Éditeur clavier se divise en plusieurs sections :

- 1 **Barre d'outils**
Contient des outils et des paramètres.
- 2 **Barre d'état**
Fournit des informations sur la position temporelle et la position de note de la souris, ainsi que sur l'accord actuel.
- 3 **Ligne d'infos**
Fournit des informations d'événement de note sur une note MIDI sélectionnée.

- 4 Règle**
Axe temporel.
- 5 Inspecteur**
Contient les outils et fonctions qui vous permettent de travailler avec des données MIDI.
- 6 Affichage des notes**
Contient une grille sur laquelle les notes MIDI sont représentées par des cases.
- 7 Affichage des contrôleurs**
Cette zone située sous l'affichage des notes contient une ou plusieurs pistes de Contrôleur.

À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver la barre d'état, la ligne d'infos et les pistes de contrôleur en cliquant sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils et en activant/désactivant les options correspondantes.

Barre d'outils

La barre d'outils regroupe les outils et les paramètres de l'**Éditeur clavier**.

- Pour afficher ou masquer des éléments de la barre d'outils, faites un clic droit sur la barre d'outils et activez ou désactivez les éléments souhaités.

Boutons statiques

Éditeur en mode Solo



Permet d'écouter les données de l'éditeur en solo quand celui-ci est en fenêtre active.

Enregistrer dans l'éditeur



Permet d'activer l'enregistrement de données MIDI dans l'éditeur quand celui-ci est en fenêtre active.

À NOTER

Pour que l'enregistrement fonctionne, le **Mode d'enregistrement MIDI** doit être configuré sur **Fusion** ou sur **Remplacer**.

Diviseur gauche

Diviseur gauche



Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

Défilement automatique

Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture. Le menu local **Changer de paramètres de défilement automatique** vous permet d'activer le **Défilement de page** ou le **Curseur stationnaire**, et d'activer la fonction **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

Changer de paramètres de défilement automatique



Permet de configurer les paramètres de défilement automatique.

Boutons des outils

Sélectionner



Permet de sélectionner des événements.

Crayon



Permet de dessiner des événements.

Effacer



Permet d'effacer des événements.

Trim



Permet de rogner des événements.

Scinder



Permet de scinder des événements.

Rendre muet



Permet de rendre des événements muets.

Coller ensemble



Permet de coller des événements de même hauteur.

Zoom



Permet de faire un zoom avant/arrière. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez pour faire un zoom arrière.

Ligne



Permet de créer une suite continue d'événements.

Feedback acoustique

Feedback acoustique



Permet de lire automatiquement les événements que vous déplacez, que vous transposez ou que vous créez à l'aide du crayon.

Sélection automatique des contrôleurs

Sélection automatique des contrôleurs



Permet de sélectionner automatiquement les données de contrôleur des notes MIDI sélectionnées.

Boucle de piste

Boucle de piste



Permet d'activer/désactiver la lecture en boucle indépendante de la piste.

Afficher données Note Expression

Afficher données Note Expression



Permet d'afficher les données Note Expression.

Réglages et sélection de conteneurs

Afficher cadres des conteneurs



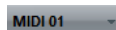
Permet d'afficher/masquer les bordures du conteneur MIDI actif, entre les délimiteurs gauche et droit.

Éditer uniquement le conteneur actif



Permet de restreindre les opérations d'édition au conteneur actif.

Conteneur en cours édition



Affiche tous les conteneurs qui ont été sélectionnés à l'ouverture de l'éditeur, et permet d'activer un conteneur.

Indiquer transpositions

Indiquer transpositions



Permet d'afficher les hauteurs transposées des notes MIDI.

Vélocité

Vélocité



Permet de définir la valeur de vélocité des nouvelles notes.

Coup de pouce

Ajuster le début à gauche



Permet d'augmenter la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant son début vers la gauche.

Ajuster le début à droite



Permet de réduire la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant son début vers la droite.

Déplacer à gauche



Permet de déplacer l'événement sélectionné vers la gauche.

Déplacer à droite



Permet de déplacer l'événement sélectionné vers la droite.

Ajuster la fin à gauche



Permet de réduire la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant sa fin vers la gauche.

Ajuster la fin à droite



Permet d'augmenter la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant sa fin vers la droite.

Palette Transposition

Monter



Permet de transposer l'événement sélectionné d'un demi-ton vers le haut.

Descendre



Permet de transposer l'événement sélectionné d'un demi-ton vers le bas.

Monter encore



Permet de transposer l'événement sélectionné d'une octave vers le haut.

Descendre encore



Permet de transposer l'événement sélectionné d'une octave vers le bas.

Calage

Calage actif/inactif











Permet d'activer/désactiver la fonction de calage.

Type de calage



Permet de sélectionner l'un des types de calage suivants :

- **Grille**  : les événements sont calés sur la grille qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**.
- **Grille relative**  : l'éloignement des événements entre eux est préservé quand ils sont calés sur la grille.
- **Événements**  : les événements se calent sur le début ou sur la fin d'autres événements.
- **Permutation**  : l'ordre des événements est modifié quand vous faites glisser un événement à la gauche ou à la droite d'autres événements.

- **Curseur magnétique**  : les événements se calent sur la position du curseur.
- **Grille + Curseur**  : les événements se calent sur la grille de quantification qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification** ou sur la position du curseur.
- **Événements + Curseur**  : les événements se calent sur le début ou sur la fin d'autres événements, ou sur la position du curseur.
- **Grille + Événements + Curseur**  : les événements se calent sur la grille de quantification qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**, sur le début ou sur la fin d'autres événements, ou sur la position du curseur.

Type de grille



Permet de sélectionner l'un des types de grille suivants :

- **Quantification** permet d'activer une grille dans laquelle les événements se calent sur la valeur qui a été sélectionnée dans le menu local **Préréglage de quantification**.
- **Adapter au zoom** permet d'activer une grille dans laquelle les événements se calent sur le niveau de zoom.

Quantifier

Quantification itérative activée/désactivée



Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

Préréglages de quantification



Permet de sélectionner un préréglage de quantification ou groove.

Appliquer quantification



Permet d'appliquer les paramètres de quantification.

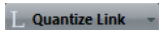
Ouvrir Panneau de quantification



Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

Longueur de quantification

Longueur de quantification



Permet de définir la valeur de quantification de la longueur des événements.

Entrée MIDI/pas à pas

Entrée pas à pas



Permet d'activer/désactiver la saisie pas à pas des événements MIDI.

Entrée MIDI/Entrée de données Note Expression via MIDI



Permet d'activer/désactiver la saisie des événements MIDI et la saisie des données Note Expression MIDI.

Mode insertion (Événements suivants seront déplacés)



Permet de déplacer vers la droite tous les événements de note situés à droite de la position d'entrée pas à pas afin de laisser place aux événements insérés quand vous saisissez des notes.

À NOTER

Pour cela, l'**Entrée pas à pas** doit être activée.

Enregistrer hauteur



La hauteur est prise en compte quand vous saisissez des notes.

Enregistrer vitesse Note On



La vitesse Note On est prise en compte quand vous saisissez des notes.

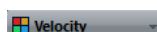
Enregistrer vitesse Note Off



La vitesse Note Off est prise en compte quand vous saisissez des notes.

Couleurs des événements

Couleurs des événements



Permet de choisir la couleur des événements.

Éditer l'Instrument VST

Éditer l'Instrument VST



Permet d'ouvrir l'instrument VST sur lequel la piste est routée.

Diviseur droit

Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils qui sont placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

Commandes de zone de fenêtre

Ouvrir dans une fenêtre séparée



Ce bouton se trouve dans l'éditeur de zone inférieur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans une fenêtre séparée.

Ouvrir dans la zone inférieure



Ce bouton se trouve dans la fenêtre de l'éditeur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

Spécifier configuration de fenêtre



Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

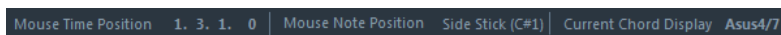
LIENS ASSOCIÉS

[Zoom avant sur les éditeurs MIDI](#) à la page 490

Barre d'état

La barre d'état contient des informations sur la position temporelle et la position de note de la souris, ainsi que sur l'accord actuel.

Pour afficher ou masquer la barre d'état, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez la **Barre d'état**.



Les statuts activé/désactivé de la barre d'état dans la fenêtre **Éditeur clavier** et dans l'éditeur de zone inférieur sont indépendants.

Position temporelle de la souris

Indique la position temporelle exacte du pointeur de la souris, en fonction du format d'affichage de la règle sélectionné. Ceci vous permet d'éditer ou d'insérer des notes à des positions exactes.

Position de note de la souris

Indique la hauteur exacte du pointeur de la souris. Vous pouvez ainsi trouver facilement la hauteur à laquelle créer ou transposer vos notes.

Affichage de l'accord actuel

Quand le curseur de projet passe sur des notes qui constituent un accord, cet accord est indiqué ici.

LIENS ASSOCIÉS

[Lire des conteneurs MIDI en boucle](#) à la page 496

Ligne d'infos

La ligne d'infos indique les valeurs et les propriétés des événements sélectionnés. Quand plusieurs notes sont sélectionnées, les valeurs de la première sont affichées en couleur.

Pour afficher ou masquer la ligne d'infos, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez la **Ligne d'infos**.

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel	Off Velocity	Voice	Text
1. 2. 1. 0	1. 3. 1. 0	0. 1. 0. 0	A5	100	1	64	Alto	Project 05

Les valeurs de durée et de position sont exprimées dans le format sélectionné pour la règle.

Les statuts activé/désactivé de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur clavier** et dans l'éditeur de zone inférieur sont indépendants.

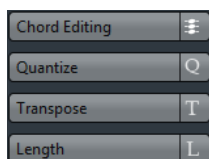
LIENS ASSOCIÉS

[Édition d'événements de note sur la ligne d'infos](#) à la page 494

[Modification du format affichage de la règle](#) à la page 490

Inspecteur de l'Éditeur clavier

Dans un éditeur MIDI, l'Inspecteur se trouve à gauche de l'affichage des notes. Il contient les outils et fonctions permettant de travailler avec des données MIDI.



Édition d'accords (Cubase Elements uniquement)

Permet de saisir des accords au lieu de notes individuelles.

Quantifier

Permet d'accéder aux principaux paramètres de quantification. Les fonctions de cette section sont identiques à celles du **Panneau de quantification**.

Transposer


Permet d'accéder aux principaux paramètres de transposition des événements MIDI.

Longueur

Contient les mêmes options de longueur que le sous-menu **Fonctions** du menu **MIDI**.

- Pour changer la longueur des événements MIDI sélectionnés ou de tous les événements du conteneur actif si aucun événement n'a été sélectionné, servez-vous du curseur **Modifier longueur/Modifier Legato**.
À la valeur maximale, les notes atteignent le début de la note suivante.
- Pour que les nouveaux paramètres de longueur soient permanents, cliquez sur **Geler longueurs MIDI** à droite du curseur **Modifier longueur/Modifier Legato**.
- Pour régler la distance précise entre les notes qui se suivent, servez-vous du curseur **Chevauch..**
À **0 Tics**, le curseur **Modifier longueur/Modifier Legato** permet d'étendre chaque note de manière à ce qu'elle atteigne exactement la note suivante. Quand les valeurs sont positives, les notes se chevauchent et quand les valeurs sont négatives, vous pouvez définir un petit espace entre les notes.
- Pour utiliser la fonction ou le curseur **Legato** afin d'allonger une note jusqu'au début de la prochaine note sélectionnée, activez l'option **Entre sélectionnées**. Vous obtenez le même résultat qu'en activant l'option **Mode Legato : Seulement entre les notes sélectionnées** dans la boîte de dialogue **Préférences**.

Configuration

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez configurer les paramètres de l'**Inspecteur** pour l'éditeur. Cliquez sur **Configurer l'Inspecteur**  et sélectionnez **Configuration** dans le menu local.

À NOTER

Ces sections sont également présentes dans l'**Inspecteur** de l'éditeur de la zone inférieure.

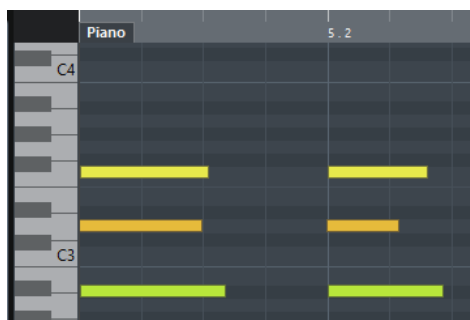
LIENS ASSOCIÉS

[Panneau de quantification](#) à la page 208

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 41

Affichage des notes

L'affichage des notes est la zone principale de l'**Éditeur clavier**. Il contient une grille dans laquelle les événements de note sont représentés par des cases.



La largeur d'une case correspond à la longueur de la note. La position verticale d'une case correspond au numéro de la note (sa hauteur), les événements de note les plus hauts figurant à des positions plus élevées sur la grille. Le clavier de piano vous aide à trouver plus facilement le bon numéro de note.

Affichage des contrôleurs

La zone située en bas de la fenêtre de l'**Éditeur clavier** contient les événements de contrôleur. Elle contient les événements de contrôleur.

Pour afficher ou masquer l'affichage des contrôleurs, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez **Pistes de Contrôleur**.

L'activation et la désactivation des pistes de Contrôleur dans la fenêtre **Éditeur clavier** et dans l'éditeur de zone inférieur ne sont pas liées.

Cet affichage contient une ou plusieurs pistes de Contrôleur dont chacune affiche l'une des propriétés ou l'un des types d'événements suivants :

- Valeurs de vélocité des notes
- Événements de Pitchbend
- Événements d'Aftertouch
- Événements de Poly Pressure
- Événements de changement de programme (Program Change)
- Événements Système exclusif
- Tout type d'événement de contrôleur continu

Les valeurs de vélocité se présentent sous la forme de barres verticales dans l'affichage des contrôleurs. Chaque barre de vélocité correspond à un événement de note dans l'affichage des notes. Plus les barres sont hautes, plus les valeurs de vélocité sont élevées.



Les événements autres que les valeurs de vélocité se présentent sous la forme de blocs. Ces blocs correspondent aux valeurs des événements. Le début d'un événement est marqué par un point de courbe.

À NOTER

Contrairement aux événements de note, les événements de contrôleur n'ont pas de durée. La valeur d'un événement de contrôleur reste valide jusqu'au début de l'événement de contrôleur suivant.

Opérations dans l'éditeur Clavier

Dans cette section sont décrites les principales opérations d'édition qu'il est possible d'effectuer dans l'**Éditeur clavier**.

Insérer des événements de note avec l'outil Sélectionner

Vous pouvez insérer des événements de note à l'aide de l'outil **Sélectionner**.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré la valeur de quantification pour la durée des événements de note dans le menu local **Longueur de quantification** de la barre d'outils.

PROCÉDER AINSI

- Dans l'affichage des notes, double-cliquez avec l'outil **Sélectionner** à l'endroit où vous souhaitez insérer une note.
-

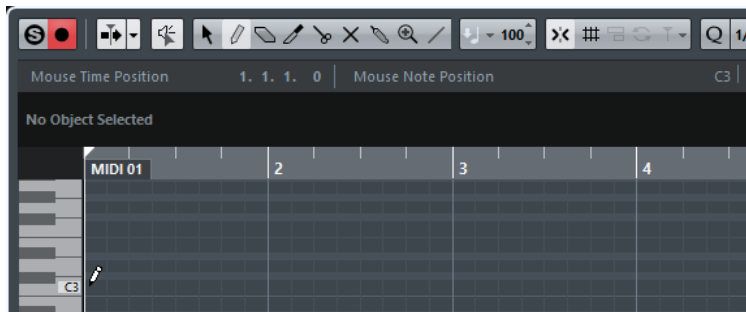
RÉSULTAT

Une note est insérée à la position où vous avez double-cliqué. Sa durée est celle que vous avez configurée dans le menu local **Longueur de quantification**.

Dessiner des événements de note avec l'outil Crayon

L'outil **Crayon** permet d'insérer des événements de note un par un dans l'affichage des notes.

Quand vous déplacez le pointeur dans l'affichage des notes, sa position est indiquée dans la barre d'état. Sa hauteur est indiquée dans la barre d'état et sur le clavier de piano affiché à gauche.



- Pour dessiner une note, cliquez dans l'affichage des notes. L'événement de note adopte la longueur définie dans le menu local **Longueur de quantification**.
- Pour dessiner des événements de note plus longs, faites glisser le pointeur dans l'affichage des notes. La longueur de l'événement de note est un multiple de la valeur de Longueur de quantification. Quand la **Longueur de quantification** est configurée sur **Lié à la quantification**, la valeur de l'événement de note est déterminée en fonction de la grille de quantification. La fonction **Calage** est alors prise en compte.

À NOTER

Pour passer provisoirement de l'outil **Sélectionner** à l'outil **Crayon**, maintenez enfoncée la touche **Alt**.

Modifier des valeurs de note tout en insérant des notes

Vous pouvez, quand vous insérez des événements de note, modifier à la volée certaines valeurs de note.

- Pour éditer la vélocité des notes, faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour éditer la hauteur des notes, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour modifier la durée des notes, faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.
- Pour éditer la position temporelle, maintenez enfoncée la touche **Maj** et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.

À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver provisoirement le **Calage** en maintenant enfoncée la touche **Ctrl/Cmd**.

Dessiner des événements de note avec l'outil Ligne

Dans l'affichage des notes, l'outil **Ligne** permet de dessiner une suite d'événements de note qui suivent différentes courbes/lignes.

- Pour créer une suite d'événements de note, faites glisser le pointeur dans l'affichage de notes.

- Pour restreindre les déplacements au sens horizontal, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser le pointeur.
Les notes auront la même hauteur.

Quand le **Calage** est activé, les événements de note et de contrôleur sont positionnés et dimensionnés en fonction des valeurs **Quantifier** et **Longueur de quantification**.

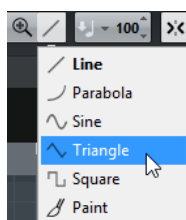
LIENS ASSOCIÉS

[Modes de l'outil Ligne](#) à la page 510

Modes de l'outil Ligne

L'outil **Ligne** permet de créer une suite d'événements de note qui suivent différentes courbes/ lignes. Il permet également d'éditer plusieurs événements de contrôleur à la fois.

Pour changer de mode Ligne, cliquez sur **Ligne** et sélectionnez un autre mode dans le menu.



Voici les modes Ligne disponibles :

Ligne

Quand cette option est activée, vous pouvez insérer des événements de note suivant une ligne droite en faisant glisser le pointeur dans l'affichage des notes. Servez-vous de cette option pour éditer des données de contrôleur suivant une ligne droite dans l'affichage des contrôleurs.

Parabole, Sinus, Triangle, Carré

Ces modes permettent d'insérer des événements de note suivant différentes courbes.

Pinceau

Ce mode permet d'insérer des événements de note au pinceau dans l'affichage des notes.

Déplacement et transposition des événements de note

Il existe plusieurs moyens de déplacer et transposer des événements de note.

- Pour déplacer des événements de note dans l'éditeur, sélectionnez l'outil **Sélectionner** et faites glisser les événements à une nouvelle position.
Tous les événements de note sont déplacés et leurs distances les uns par rapport aux autres sont conservées. Le **Calage** est pris en compte.
- Pour restreindre les déplacements au sens horizontal ou vertical, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée pendant que vous faites glisser les événements.
- Pour déplacer des événements de note à l'aide des boutons **Coup de pouce** de la barre d'outils, sélectionnez ces événements et cliquez sur un bouton **Coup de pouce**.
L'événement de note sélectionné est déplacé de la valeur de **Calage** dans la liste de sons de batterie.
- Pour placer des événements de note sur la position du curseur de projet, sélectionnez ces événements, puis sélectionnez **Édition > Déplacer > Curseur**.

- Pour déplacer un événement de note via la ligne d'infos, sélectionnez cet événement et modifiez la **Position** ou la **Hauteur** dans la ligne d'infos.
- Pour transposer des événements de note, sélectionnez-les et utilisez les touches **Flèche montante/Flèche descendante**.
- Pour transposer des événements de note via la boîte de dialogue **Configuration de la transposition**, sélectionnez ces événements, puis sélectionnez **MIDI > Configuration de la transposition**.
- Pour transposer des événements de note par intervalles d'une octave, appuyez sur **Maj** et utilisez les touches **Flèche montante/Flèche descendante**.

À NOTER



- Quand vous déplacez des événements de note sélectionnés, tous les contrôleurs sélectionnés pour ces événements sont également déplacés.
- Vous pouvez également ajuster la position des événements de note en utilisant la fonction de quantification.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration de la transposition](#) à la page 479

Redimensionnement des événements de note

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour redimensionner un événement de note, survolez son début ou sa fin avec l'outil **Sélectionner** et faites glisser le pointeur de la souris vers la gauche ou la droite.
- Pour déplacer les positions de début ou de fin des notes sélectionnées selon des intervalles déterminés par la valeur **Longueur de quantification** de la barre d'outils, servez-vous des boutons **Début/Fin** de la palette **Coup de pouce**.
- Sélectionnez la note et réglez sa durée dans la ligne d'infos.
- Sélectionnez le **Crayon**  et faites-le glisser vers la gauche ou la droite dans l'affichage des notes pour dessiner une note.
La longueur des événements de note que vous obtiendrez sera un multiple de la valeur **Longueur de quantification** de la barre d'outils.
- Sélectionnez **Rogner**  et coupez la fin ou le début des événements de note.

LIENS ASSOCIÉS

[Utiliser les options de configuration](#) à la page 667

[Édition dans la ligne d'infos](#) à la page 36



[Utilisation de l'outil Rogner](#) à la page 511

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec modification de la durée](#) à la page 142

Utilisation de l'outil Rogner

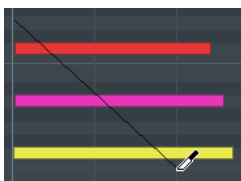
L'outil Rogner (Trim) permet de modifier la durée des événements de note en rognant leur fin ou début. Utiliser cet outil signifie déplacer l'événement note-on ou note-off d'une ou de plusieurs notes sur une position définie à l'aide de la souris.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Rogner**  dans la barre d'outils.
Le pointeur de la souris prend la forme d'un couteau.
2. Pour modifier une seule note, cliquez dessus avec l'outil **Rogner** .

La portion comprise entre le pointeur de la souris et la fin de la note sera supprimée. Basez-vous sur les informations de note de la souris qui sont indiquées dans la barre d'état pour trouver la position exacte à laquelle rogner les données.

3. Pour modifier plusieurs notes, cliquez puis faites glisser le pointeur sur les notes.



Par défaut, l'outil Rogner coupe la fin des notes. Pour rogner le début des notes, appuyez sur **Alt** tout en faisant glisser le pointeur. Quand vous le faites glisser sur plusieurs notes, une ligne apparaît. Les notes seront tronquées le long de cette ligne. Quand vous appuyez sur **Ctrl/Cmd** tout en faisant glisser le pointeur, une ligne verticale apparaît. Elle permet de définir le même point de départ ou de fin pour toutes les notes éditées. Vous pouvez changer les raccourcis clavier de l'outil **Rogner** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Touches mortes outils**).

Diviser des événements de note

- Pour diviser une note à l'endroit que vous survolez, cliquez sur cette note avec l'outil **Découper** . Si vous avez sélectionné plusieurs notes, elles sont toutes divisées à la même position. La valeur de calage est alors prise en compte.
- Pour diviser toutes les notes qui sont traversées par le curseur de projet, sélectionnez **Édition > Fonctions > Couper au curseur**.
- Pour diviser toutes les notes qui sont traversées par le délimiteur gauche ou le droit aux points d'intersection, sélectionnez **Édition > Fonctions > Couper aux délimiteurs**.

Coller des événements de note

Vous pouvez coller ensemble des événements de note de même hauteur.

- Pour coller ensemble des événements de note, sélectionnez le **Tube de colle** et cliquez sur un événement de note. L'événement de note est collé à l'événement de note de même hauteur suivant. Vous obtenez un événement de note plus long qui s'étend du début de la première note à la fin de la seconde. Les propriétés (vélocité, hauteur de note, etc.) du premier événement de note s'appliquent.

Modification de la hauteur des accords (Cubase Elements uniquement)

Les boutons de types d'accords vous permettent de modifier la hauteur des accords.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Édition d'accords**.
2. Dans l'affichage des notes, sélectionnez les notes que vous souhaitez éditer. Si l'accord est reconnu, sa fondamentale, son type et ses tensions sont indiquées dans le champ **Type d'accord**. C'est également le cas avec les notes des arpèges.
3. Dans la section **Édition d'accords**, activez l'un des boutons **Triades** ou **Accords de 4 notes**.

Les notes sélectionnées sont transposées de manière à correspondre au type d'accord choisi.

4. Servez-vous des touches **Flèche montante/Flèche descendante** pour modifier la hauteur de l'accord.
-

Changer le Voicing des accords (Cubase Elements uniquement)

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Édition d'accords**.
 2. Dans l'affichage des notes, sélectionnez les notes que vous souhaitez éditer.
 3. Dans la section **Édition d'accords**, servez-vous des boutons **Inversions** et **Drop Notes** pour modifier le Voicing.
-

RÉSULTAT

Les notes sélectionnées sont transposées de manière à correspondre au type d'accord choisi.

Section Édition d'accords (Cubase Elements uniquement)

La section **Édition d'accords** de l'**Inspecteur** permet d'insérer et d'éditer des accords, mais aussi de modifier les Voicings.



Type d'accord

Indique le type des accords sélectionnés.

Ajouter à la piste d'Accords

Permet d'ajouter à la piste d'Accords l'accord indiqué dans le champ **Type d'accord**. L'événement d'accord est inséré sur la piste d'accords, à la position qui correspond à celle des notes MIDI. Tout événement d'accord situé à la même position est remplacé.

Adapter à la piste d'Accords

Permet d'appliquer les événements d'accords de la piste d'accords aux notes sélectionnées dans l'éditeur MIDI. L'événement d'accord qui se trouve à la position de la première note sélectionnée est appliqué aux notes sélectionnées et celles-ci sont ensuite transposées. Seul le type d'accord basique peut être appliqué. Les tensions ne sont pas prises en compte.

Seul le premier événement d'accord effectif est appliqué.

Triades

Permet d'insérer des triades dans l'affichage des notes. Vous pouvez également cliquer sur l'un des boutons **Triades** pour transposer les notes sélectionnées de manière à ce qu'elles correspondent au type d'accord sélectionné.

Accords de 4 notes

Permet d'insérer des accords à quatre notes dans l'affichage des notes. Vous pouvez également cliquer sur l'un des boutons **Accords de 4 notes** pour transposer les notes sélectionnées de manière à ce qu'elles correspondent au type d'accord sélectionné.

Inversions - Déplacer la note la plus élevée à la position la plus basse



Permet d'inverser la note la plus haute de l'accord. Les notes correspondantes sont transposées du nombre d'octaves nécessaire.

Inversions - Déplacer la note la plus basse à la position la plus élevée



Permet d'inverser la note la plus basse de l'accord. Les notes correspondantes sont transposées du nombre d'octaves nécessaire.

Drop Notes - Descendre une octave la seconde note à partir de la note la plus élevée



Permet de baisser d'une octave la deuxième note la plus élevée de l'accord.

Drop Notes - Descendre une octave la troisième note à partir de la note la plus élevée



Permet de baisser d'une octave la troisième note la plus élevée de l'accord.

Drop Notes - Descendre d'une octave la seconde et la quatrième note à partir de la note la plus élevée



Permet de baisser d'une octave les deuxième et quatrième notes les plus élevées de l'accord.


Créer des symboles d'accords

Permet de lancer une analyse d'accord sur les notes sélectionnées. Si vous n'avez rien sélectionné, c'est tout le conteneur MIDI qui sera analysé.

Insertion d'accords (Cubase Elements uniquement)

Vous pouvez utiliser les outils de la section **Édition d'accords** située dans l'**Inspecteur** pour insérer et éditer des accords.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'Inspecteur, ouvrez la section **Édition d'accords**.
2. Sélectionnez l'outil **Insérer**  à droite du type d'accord que vous souhaitez insérer.
3. Cliquez dans l'affichage des notes et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite pour définir la longueur de l'accord. Faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas pour définir sa hauteur.

Pour changer de type d'accord pendant que vous insérez des accords, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas.

Si le **Feedback acoustique** est activé, vous entendrez l'accord pendant que vous ferez glisser le pointeur. Une infobulle vous indique la fondamentale et le type de l'accord inséré. Le **Calage** et la **Longueur de quantification** sont pris en compte.

Appliquer des événements d'accords à des événements de note

Il est possible d'appliquer les événements d'accords de la piste d'Accords aux notes de l'éditeur MIDI.

CONDITION PRÉALABLE

Créez une piste d'Accords et ajoutez-y des événements d'accords.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez l'éditeur MIDI.
 2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Édition d'accords**.
 3. Sélectionnez **Adapter à la piste d'Accords**.
-

RÉSULTAT

Le premier événement d'accord de la piste d'Accords est appliqué aux notes sélectionnées. Seul le type d'accord basique peut être appliqué. Les tensions ne sont pas prises en compte.

Gestion des Drum Maps

Quand une Drum Map est assignée à une piste MIDI ou d'instrument, l'**Éditeur clavier** affiche les noms des sons tels qu'ils ont été définis dans la Drum Map. Vous pouvez ainsi utiliser l'**Éditeur clavier** pour éditer vos rythmes, par exemple pour éditer les longueurs des notes de batterie ou identifier les événements de batterie quand vous éditez plusieurs conteneurs.


Les noms des sons de batterie figurent aux endroits suivants :

- Sur la ligne d'infos, dans le champ **Hauteur**.
- Dans la barre d'état, dans le champ **Position de note de la souris**.
- Dans l'événement de note lui-même si le facteur de zoom vertical est suffisamment élevé.
- Quand vous faites glisser un événement de note.

Édition d'événements de note par entrée MIDI

En éditant les propriétés des événements de note via un instrument MIDI, vous pouvez entendre directement les résultats de vos éditions. Ce peut donc être un bon moyen de définir, par exemple, la valeur de vélocité d'un événement de note.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur clavier**, sélectionnez l'événement de note que vous souhaitez éditer.
2. Cliquez sur **Entrée MIDI**  dans la barre d'outils.
L'édition via MIDI est alors activée.
3. Utilisez les boutons de note de la barre d'outils afin de choisir les propriétés qui seront modifiées par l'entrée MIDI.

Vous pouvez activer l'édition de la hauteur, de la vélocité note on et/ou note-off. Avec la configuration suivante, par exemple, les notes éditées adoptent les valeurs de hauteur et de vélocité des notes jouées sur l'instrument MIDI, mais les vélocités Note-Off restent inchangées.



4. Jouez une note sur votre instrument MIDI.
-

RÉSULTAT

La note sélectionnée adopte la hauteur, la vitesse Note-On et/ou la vitesse Note-Off de la note jouée. La note suivante du conteneur édité est automatiquement sélectionnée, ce qui facilite l'édition d'une série de notes.


À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour essayer une autre configuration, sélectionnez à nouveau la note et jouez une note sur votre instrument MIDI.

Entrée pas à pas

L'entrée ou l'enregistrement pas à pas permet de créer des événements de note ou des accords un par un sans avoir à se soucier du rythme. Cette méthode vous permet d'enregistrer une partie que vous ne pourriez pas jouer.

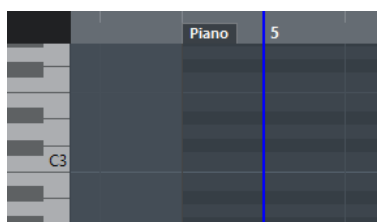
PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, activez **Entrée pas à pas** .
2. Utilisez les boutons de note situés sur la droite pour déterminer les propriétés à prendre en compte quand vous jouez des notes.

Par exemple, vous pouvez inclure la vitesse Note-On et/ou la vitesse Note-Off des notes jouées. Vous pouvez également désactiver la propriété de hauteur, auquel cas toutes les notes seront créées à la hauteur C3, quelles que soient les notes que vous jouez.

3. Cliquez n'importe où dans l'affichage des notes pour définir la position de départ du premier événement de note ou du premier accord.

La position d'entrée des pas est représentée par une ligne verticale dans l'affichage des notes.



4. Définissez l'espacement entre les événements de note et leur durée dans les menus locaux **Quantifier** et **Longueur de quantification**.

Les événements de note que vous insérez sont positionnés selon la valeur du paramètre **Quantifier** et leur durée est déterminée par la valeur de **Longueur de quantification**.

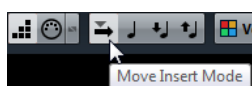
À NOTER

Quand la **Longueur de quantification** est configurée sur **Lié à la quantification**, la longueur de la note est également déterminée en fonction de la valeur du paramètre **Quantifier**.

5. Jouez le premier événement de note ou le premier accord sur votre instrument MIDI. L'événement de note ou l'accord apparaît dans l'éditeur et la position d'entrée pas à pas progresse d'un pas équivalent à la valeur de quantification.

À NOTER

Quand le **Mode d'insertion (Événements suivants seront déplacés)** est activé, tous les événements de note figurant à droite de la position d'entrée pas à pas sont déplacés afin de laisser place à la note ou l'accord inséré.

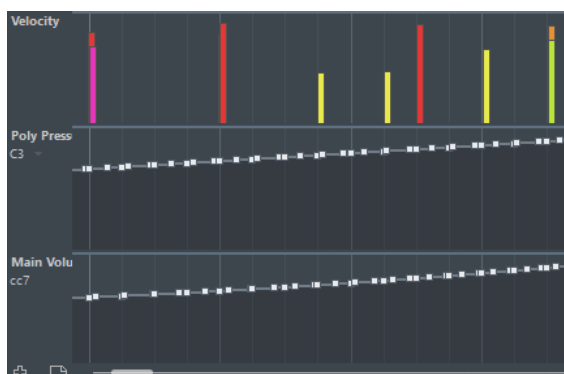


6. Continuez de la même manière avec les autres événements de note ou accords.
Vous pouvez modifier les valeurs des paramètres **Quantifier** ou **Longueur de quantification** de manière à modifier le rythme ou la longueur des événements de note. Vous pouvez également déplacer la position d'entrée pas à pas de façon manuelle en cliquant n'importe où sur l'affichage des notes.
Pour insérer une pause, appuyez sur la touche **Flèche droite**. La position d'entrée pas à pas avancera d'un pas.
7. Quand vous avez terminé, cliquez à nouveau sur **Entrée pas à pas** afin de désactiver l'entrée pas à pas.


Utilisation de l'affichage des contrôleurs

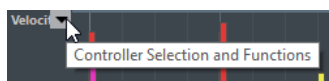
L'affichage des contrôleurs contient les événements de contrôleur. Par défaut, l'affichage des contrôleurs ne comporte qu'une seule piste qui montre un seul type d'événement à la fois. Néanmoins, vous pouvez ajouter autant de pistes que vous le souhaitez. L'usage de plusieurs pistes de Contrôleur permet de voir et d'éditer différents contrôleurs en même temps.

Chaque piste MIDI dispose de sa propre configuration de piste de Contrôleur (nombre de pistes et types d'événements sélectionnés). Quand vous créez de nouvelles pistes de Contrôleur, leur configuration est celle qui a été utilisée en dernier.



L'affichage des contrôleurs avec les pistes.

- Pour ajouter une piste de Contrôleur, cliquez sur **Créer piste de Contrôleur**  ou ouvrez le menu **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Créer piste de Contrôleur**.

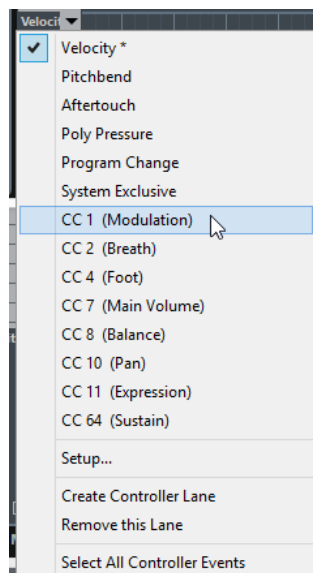


- Pour supprimer une piste de Contrôleur, ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Supprimer cette piste de Contrôleur**.
La piste est alors masquée. Les événements n'en sont pas affectés.
Si vous supprimez toutes les pistes, l'affichage des contrôleurs est masqué. Pour l'afficher à nouveau, cliquez sur **Créer piste de Contrôleur**.
- Pour afficher/masquer plusieurs pistes, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de Contrôleur** et sélectionnez **Afficher/Masquer pistes de Contrôleur**.
- Pour réinitialiser l'affichage des contrôleurs et afficher uniquement la piste de vélocité, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de Contrôleur** et sélectionnez **Vélocité seule**.
- Pour afficher automatiquement toutes les pistes de Contrôleur avec leurs données, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de Contrôleur** et sélectionnez **Afficher les contrôleurs utilisés**.

Sélectionner un type d'événement de contrôleur

La piste de Contrôleur affiche un seul type d'événement à la fois. Vous pouvez sélectionner le type d'événement à afficher sur la piste de Contrôleur.

- Pour sélectionner le type à afficher, ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez un type d'événement.



Configuration des contrôleurs continus disponibles

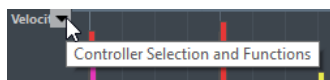
Dans la boîte de dialogue **Configuration des contrôleurs MIDI**, vous pouvez choisir les contrôleurs continus qui pourront être sélectionnés.

À NOTER

Il est possible d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration des contrôleurs MIDI** à partir de plusieurs endroits dans le programme. Les paramètres configurés sont globaux, c'est-à-dire que si vous configurez des paramètres ici, ces paramètres s'appliqueront à tous les endroits du programme où il est possible de sélectionner des contrôleurs MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Sélection et fonctions de contrôleurs > Configuration**.



2. Dans la boîte de dialogue **Configuration des contrôleurs MIDI**, ajoutez tous les contrôleurs dont vous avez besoin à la liste située à gauche et transférez les contrôleurs dont vous n'avez pas besoin dans la liste de droite.
3. Cliquez sur **OK**.

Gestion des préréglages de piste de Contrôleur


Après avoir configuré une piste de Contrôleur, vous pouvez enregistrer cette configuration dans un préréglage de piste de Contrôleur. Vous pouvez par exemple créer un préréglage contenant

une seule piste de vélocité et un autre plusieurs pistes, une pour la vélocité, une pour le Pitchbend, une autre pour la modulation, etc.

Enregistrement d'une configuration de piste de Contrôleur dans un préréglage

Vous pouvez enregistrer une configuration de la piste de Contrôleur à partir du menu local **Configuration de la piste de Contrôleur**.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Configuration de la piste de Contrôleur** .
2. Sélectionnez **Ajouter préréglage**.
3. Dans la boîte de dialogue **Entrez nom du préréglage**, saisissez un nom pour le préréglage.
4. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Votre configuration de piste de Contrôleur est désormais disponible en tant que préréglage de piste de Contrôleur.

À NOTER

Pour appliquer un préréglage enregistré, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de Contrôleur** et sélectionnez ce préréglage.

À NOTER

Pour supprimer ou renommer un préréglage, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de Contrôleur** et sélectionnez **Organiser préréglages**. La boîte de dialogue qui s'ouvre permet de supprimer et de renommer les préréglages.

Ajouter des événements dans l'affichage des contrôleurs

- Pour créer un événement de vélocité dans l'affichage des contrôleurs, cliquez avec l'outil **Crayon** ou l'outil **Ligne** dans l'affichage d'événements.
- Pour créer un événement d'un autre type, cliquez avec l'outil **Crayon** ou l'outil **Ligne** dans l'affichage des contrôleurs.

À NOTER

Dans l'**Éditeur clavier**, vous pouvez également ajouter des événements de contrôleur de modulation (CC1) en copiant des événements de note de l'affichage d'événements et en les collant dans la piste de contrôleur.

Édition d'événements dans l'affichage des contrôleurs

Toutes les valeurs de contrôleur peuvent être éditées à l'aide de l'outil **Crayon** ou de l'outil **Ligne**. Quand vous sélectionnez plus d'un événement de contrôleur sur une piste de Contrôleur, l'éditeur de piste de Contrôleur s'affiche.

- Pour éditer des événements dans l'affichage des contrôleurs de la vélocité, servez-vous de l'outil **Crayon** ou de l'outil **Ligne** et faites glisser les événements.

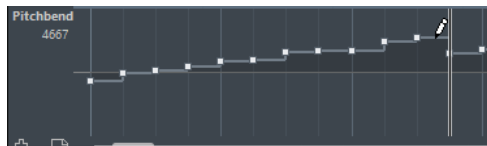


L'outil **Sélectionner** se change automatiquement en outil **Crayon** quand vous survolez l'affichage des contrôleurs avec le pointeur.

Quand vous survolez la piste de Contrôleur avec le pointeur, la valeur du type d'événement correspondant apparaît sous le nom de ce type d'événement.

En mode Vitesse, aucun événement de contrôleur ne peut être créé de cette manière.

- Pour modifier les valeurs d'un autre type d'événement dans l'affichage des contrôleurs, appuyez sur **Alt** et faites glisser le pointeur, ou servez-vous de l'outil **Crayon** ou de l'outil **Ligne** et faites glisser le pointeur.



Quand vous survolez la piste de Contrôleur avec le pointeur, la valeur du type d'événement change en fonction des déplacements du pointeur. La valeur du type d'événement figure sous le nom de ce type d'événement, à gauche de l'affichage des contrôleurs.

- Quand il y a plus d'une note à la même position, leurs barres de vitesse sont superposées dans la piste de Contrôleur. Si aucune des notes n'est sélectionnée, toutes les notes à la même position sont réglées sur la même valeur de vitesse quand vous dessinez. Pour modifier la vitesse d'une seule de ces notes sur cette même position, il faut d'abord sélectionner la note dans l'affichage des notes.
- Pour sélectionner tous les événements d'une piste de Contrôleur, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de Contrôleur** et sélectionnez l'option **Sélectionner tous les événements de contrôleur**.
- Si vous souhaitez utiliser l'outil **Sélectionner** pour sélectionner des événements dans l'affichage des contrôleurs de la vitesse, appuyez sur **Alt**.
- Pour couper, copier et coller des événements dans l'affichage des contrôleurs, sélectionnez les événements souhaités, puis sélectionnez **Édition > Couper/Copier/Coller**. Quand vous collez des événements, ceux qui se trouvent dans le Presse-Papiers sont insérés à partir de la position du curseur de projet, en conservant leurs distances relatives. Si un événement est collé sur la même position qu'un événement existant du même type, l'ancien événement sera remplacé.

À NOTER

Si l'icône de haut-parleur (Feedback acoustique) est activée dans la barre d'outils, les notes sont lues quand vous réglez la vitesse. Vous pouvez ainsi écouter ce que donnent vos modifications.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur d'événements de contrôleur](#) à la page 523

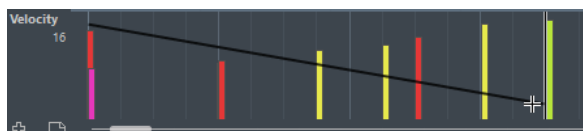
Édition d'événements dans l'affichage des contrôleurs avec l'outil Ligne

Vous pouvez dessiner et éditer des événements dans l'affichage des contrôleurs avec l'outil **Ligne**.

Mode Ligne

En mode **Ligne**, vous pouvez dessiner des événements suivant une ligne droite.

- Pour dessiner une ligne droite dans l'affichage des contrôleurs, cliquez à l'endroit où vous souhaitez faire commencer la ligne et faites glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez que la ligne se termine.

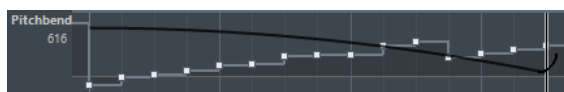


À NOTER

Quand le **Calage** est activé, la valeur **Longueur de quantification** détermine la densité des courbes de contrôleur créées. Pour obtenir des courbes plus fluides, utilisez une **Longueur de quantification** plus faible ou désactivez le **Calage**. Notez cependant que vous risquez d'obtenir un très grand nombre d'événements MIDI, ce qui peut donner lieu à une lecture saccadée. Une densité moyenne ou basse est souvent suffisante.

Mode Parabole

En mode **Parabole**, vous pouvez dessiner des événements suivant une courbe parabolique. Vous obtenez ainsi des courbes et des fondus plus naturels. Le résultat dépend de la direction dans laquelle vous dessinez la parabole.



Vous pouvez utiliser les touches mortes pour déterminer la forme de la courbe parabolique.

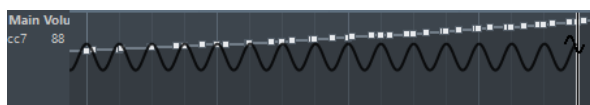
- Pour inverser la courbe parabolique, appuyez sur **Ctrl/Cmd**.
- Pour déplacer toute la courbe, appuyez sur **Alt**.
- Pour augmenter ou réduire l'exposant, appuyez sur **Maj**.

À NOTER

Quand le **Calage** est activé, la valeur **Longueur de quantification** détermine la densité des courbes de contrôleur créées. Pour obtenir des courbes plus fluides, utilisez une **Longueur de quantification** plus faible ou désactivez le **Calage**. Notez cependant que vous risquez d'obtenir un très grand nombre d'événements MIDI, ce qui peut donner lieu à une lecture saccadée. Une densité moyenne ou basse est souvent suffisante.

Modes Sinus, Triangle et Carré

Les modes **Sinus**, **Triangle** et **Carré** permettent de créer des événements dont les valeurs sont alignées sur des courbes continues.



Dans ces modes, la valeur de quantification détermine la période de la courbe, c'est-à-dire la longueur d'un cycle de courbe, tandis que la valeur **Longueur de quantification** détermine la densité des événements. Plus la valeur de note **Longueur de quantification** est basse, plus la courbe est fluide.

À NOTER

Si la **Longueur de quantification** est configurée sur **Lié à la quantification** et que vous saisissez des données en mode **Sinus**, **Triangle** ou **Carré**, la densité des événements dépend du facteur de Zoom.

Vous pouvez utiliser les touches mortes pour déterminer la forme de la courbe.

- Pour modifier la phase en début de courbe, appuyez sur **Ctrl/Cmd**.

- Pour déplacer toute la courbe, appuyez sur **Alt-Ctrl/Cmd**.
- Pour modifier la position maximale de la courbe triangulaire ou la pulsation de la courbe carrée dans les modes **Triangle** et **Carré**, appuyez sur **Maj-Ctrl/Cmd**. Vous obtenez ainsi des courbes en dents de scie.
- Vous pouvez également régler librement la période de la courbe en maintenant la touche **Maj** enfoncée quand vous insérez des événements en mode **Sinus**, **Triangle** ou **Carré**. Activez le **Calage**, faites un **Maj**-clic et faites glisser le pointeur afin de définir la durée d'une période. La durée d'une période sera un multiple de la valeur de Quantification.

Mode Pinceau

Le mode **Pinceau** permet de dessiner des suites de notes.

La valeur de quantification détermine la densité des courbes de contrôleur créées. Pour obtenir des courbes plus fluides, utilisez une valeur de quantification plus faible ou désactivez le **Calage**. Notez toutefois que vous obtenez alors un très grand nombre d'événements MIDI, ce qui peut donner lieu à une lecture MIDI saccadée dans certains cas. Une densité moyenne à faible est le plus souvent suffisante.

Édition d'événements à l'aide de l'outil Crayon

Vous pouvez dessiner et éditer des événements dans l'affichage des contrôleurs avec l'outil **Crayon**. L'outil **Crayon** remplit la même fonction que l'outil **Ligne** en mode **Pinceau**.

- Pour modifier la vitesse d'une seule note, cliquez sur sa barre de vitesse et faites-la glisser vers le haut ou le bas.

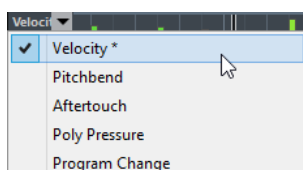
À NOTER

Quand vous survolez la piste de Contrôleur avec le pointeur, la valeur du type d'événement change en fonction des déplacements du pointeur. La valeur du type d'événement figure sous le nom de ce type d'événement, à gauche de l'affichage des contrôleurs.

Utilisation des contrôleurs continus

Lorsqu'un contrôleur continu est sélectionné pour une piste de Contrôleur, des données supplémentaires sont affichées sur la piste de Contrôleur. Ceci est dû au fait que les données de contrôleur MIDI peuvent être enregistrées ou saisies pour une piste d'automatisation comme pour un conteneur MIDI.

Si des données d'automatisation sont déjà présentes pour un contrôleur, un astérisque figure à côté du nom de ce contrôleur dans le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs**.



Si les données d'automatisation sont des données de contrôleur que vous avez saisies dans un éditeur MIDI, ces données figurent sur la piste de Contrôleur. Quand les données de contrôleur ont été enregistrées sur une piste d'automatisation dans la fenêtre **Projet**, aucun événement n'apparaît sur la piste de Contrôleur.

Sur la piste de Contrôleur, vous pouvez également voir la courbe de contrôleur qui a été appliquée avant que le conteneur ne démarre. Vous savez ainsi quelle valeur de contrôleur est utilisée au point de départ du conteneur, ce qui vous permet de choisir la valeur de départ en conséquence.

Événements de Poly Pressure

Les événements de Poly Pressure sont des événements qui appartiennent à un numéro de note (ou une touche) spécifique. En fait, chaque événement de Poly Pressure intègre les valeurs éditables suivantes : le numéro de note et la quantité de pression.

Quand l'option **Poly Pressure** est sélectionnée dans le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs**, des champs de valeur indiquant le numéro de la note et le niveau s'affichent à gauche de l'affichage des contrôleurs.

Ajout d'événements de Poly Pressure

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Poly Pressure**.
2. Cliquez sur le clavier affiché pour définir le numéro de note.
Le numéro de note sélectionné est affiché dans le champ de valeur inférieur à gauche de l'affichage des contrôleurs.

À NOTER

Cela n'est possible que pour la piste la plus haute. Si vous avez sélectionné Poly Pressure pour plusieurs pistes de Contrôleur, vous devez entrer le numéro de note manuellement dans le champ de valeur à gauche de chaque piste.

3. Utilisez l'outil **Crayon** pour ajouter un nouvel événement.
-

Édition d'événements de Poly Pressure

PROCÉDER AINSI

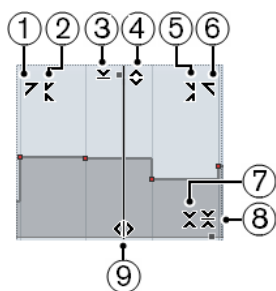
1. Ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Poly Pressure**.
 2. Cliquez sur le bouton fléché situé à côté du numéro de note à gauche de la piste de Contrôleur.
Un menu local contenant la liste de tous les numéros de note qui comportent déjà des événements de Poly Pressure apparaît.
 3. Sélectionnez un numéro de note dans le menu local.
Les événements de Poly Pressure ayant le numéro de note sélectionné sont affichés dans la piste de Contrôleur.
 4. Utilisez l'**outil Crayon** pour éditer les événements.
Pour éditer les événements sans ajouter de nouveaux événements, appuyez sur **Ctrl/Cmd +Alt** pendant que vous dessinez.
-

Éditeur d'événements de contrôleur

L'éditeur d'événements de contrôleur vous permet de procéder à d'autres opérations de modification d'échelle sur les parties sélectionnées des courbes de contrôleur.

- Pour ouvrir l'éditeur d'événements de contrôleur, activez l'outil **Sélectionner** et tracez un rectangle de sélection autour de la piste de contrôleur.

L'éditeur d'événements de contrôleur offre des commandes intelligentes qui vous donnent accès à des modes d'édition spécifiques :



1 Courber gauche

En cliquant dans le coin supérieur gauche de l'éditeur, vous pouvez incliner la partie gauche de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors inclinées vers le haut ou vers le bas au début de la courbe.

2 Comprimer gauche

En faisant un **Alt**-clic dans le coin supérieur gauche de l'éditeur, vous pouvez comprimer ou étendre la partie gauche de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors comprimées ou étendues au début de la courbe.

3 Manipuler verticalement

En cliquant au milieu de la bordure supérieure de l'éditeur, vous pouvez manipuler la courbe verticalement. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors élevées ou abaissées en pourcentages.

4 Déplacer verticalement

En cliquant sur la bordure supérieure de l'éditeur, vous pouvez déplacer toute la courbe dans le sens vertical. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors élevées ou abaissées.

5 Comprimer droite

En faisant un **Alt**-clic dans le coin supérieur droit de l'éditeur, vous pouvez comprimer ou étendre la partie droite de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors comprimées ou étendues à la fin de la courbe.

6 Courber droite

En cliquant dans le coin supérieur droit de l'éditeur, vous pouvez incliner la partie droite de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors inclinées vers le haut ou vers le bas à la fin de la courbe.

7 Manipuler autour du centre relatif

En faisant un **Alt**-clic au milieu de la bordure droite de l'éditeur, vous pourrez modifier la courbe par rapport à son centre. Les valeurs de l'événement sont alors élevées ou abaissées dans le sens horizontal autour du centre de l'éditeur.

8 Manipuler autour du centre absolu

En cliquant au milieu de la bordure droite de l'éditeur, vous pouvez manipuler la courbe par rapport à son centre absolu. Les valeurs de l'événement sont alors élevées ou abaissées dans le sens horizontal autour du centre de l'éditeur.

9 Comprimer/Étirer

En cliquant sur la bordure inférieure de l'éditeur, vous pouvez étirer la courbe dans le sens horizontal. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors déplacées vers la gauche ou la droite.

Édition des intervalles de sélection

L'éditeur de piste de Contrôleur vous permet de procéder à d'autres opérations de déplacement sur les intervalles de sélection des courbes de contrôleur existantes.

- Pour ouvrir l'éditeur de piste de Contrôleur, créez un rectangle de sélection sur la piste de Contrôleur à l'aide de l'outil **Sélectionner** et entourez les événements de contrôleur à éditer.
Pour les pistes de vitesse, appuyez sur **Alt** pour activer l'outil **Sélectionner**.
- Pour faire passer l'éditeur de piste de Contrôleur en mode de paramétrage vertical, appuyez sur **Maj** et cliquez sur l'une des commandes intelligentes.
- Pour déplacer toute la sélection vers le haut/bas ou la gauche/droite, cliquez sur un événement de contrôleur de l'éditeur et faites glisser la courbe.
- Pour restreindre le déplacement au sens horizontal ou vertical, selon la direction dans laquelle vous commencez à faire glisser le pointeur, appuyez sur **Ctrl/Cmd** tout en glissant.

À NOTER

Le calage est pris en compte quand vous déplacez des courbes de contrôleur dans le sens horizontal.

Déplacement d'événements dans l'affichage des contrôleurs

Vous pouvez déplacer les événements dans la piste de Contrôleur.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements que vous souhaitez déplacer à l'aide de l'outil **Sélectionner**.
Vous pouvez également cliquer et faire glisser le pointeur afin de délimiter un rectangle de sélection englobant les événements à déplacer.
2. Cliquez sur un point de courbe de la sélection et faites glisser les événements.

RÉSULTAT

Les événements de la sélection sont déplacés sur la nouvelle position. Le calage est pris en compte.

À NOTER

Quand l'option **Sélection automatique des contrôleurs** est activée dans la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**, les événements de contrôleur sont également sélectionnés quand vous sélectionnez des notes. Quand vous déplacez des événements dans l'affichage des notes, les événements de contrôleur correspondants sont également déplacés.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélection de contrôleurs dans l'intervalle de notes](#) à la page 526

Supprimer des événements de l'affichage des contrôleurs

IMPORTANT

Quand il y a plus d'une note à la même position, vous ne voyez qu'une seule barre de vitesse. Veillez à ne supprimer que les notes que vous souhaitez vraiment supprimer.

- Pour supprimer des événements, cliquez dessus avec l'outil **Gomme** ou sélectionnez-les et appuyez sur **Retour arrière**.


Vous pouvez également supprimer des notes en effaçant leur barre de vélocité dans l'affichage des contrôleurs.

Même quand il y a plus d'une note à la même position, il se peut que vous ne voyiez qu'une seule barre de vélocité. Faites attention de ne pas supprimer de notes que vous souhaitez conserver !

Sélection de contrôleurs dans l'intervalle de notes

Un intervalle de note range dure jusqu'au début de la note suivante ou jusqu'à la fin du conteneur. Les contrôleurs sélectionnés pour les notes sont déplacés lorsque les notes correspondantes le sont.

Vous pouvez sélectionner les contrôleurs se trouvant dans la zone des notes sélectionnées.

- Si vous souhaitez que les contrôleurs correspondants soient systématiquement sélectionnés quand vous sélectionnez un événement de note, activez **Sélection automatique des contrôleurs** .
- Pour sélectionner les contrôleurs compris dans l'intervalle de notes, sélectionnez **Édition > Sélectionner > Sélectionner contrôleurs dans plage de note**.
Pour que cette fonction puisse opérer, il faut que deux notes soient sélectionnées, pas plus, pas moins.

Éditeur de partition

L'**Éditeur de partition** affiche les notes MIDI sous forme de partition.

Vous pouvez ouvrir l'**Éditeur de partition** dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. En ouvrant l'**Éditeur de partition** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, vous pourrez accéder aux fonctions de l'**Éditeur de partition** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

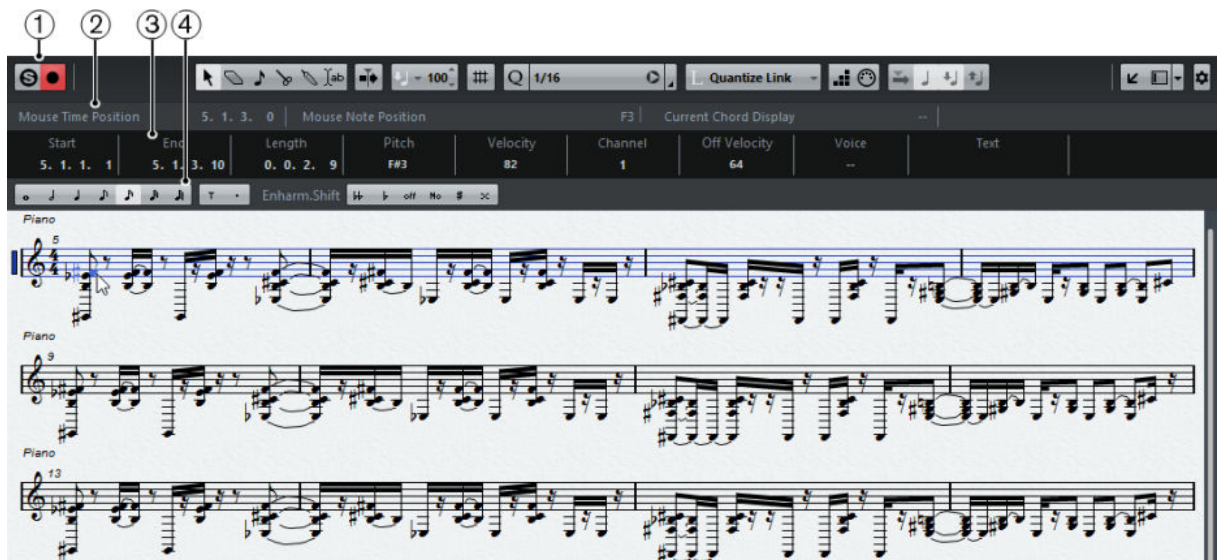
Pour ouvrir un conteneur MIDI dans l'**Éditeur de partitions**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **MIDI > Partitions > Ouvrir Éditeur de partition**.
- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et appuyez sur **Ctrl/Cmd-R**.

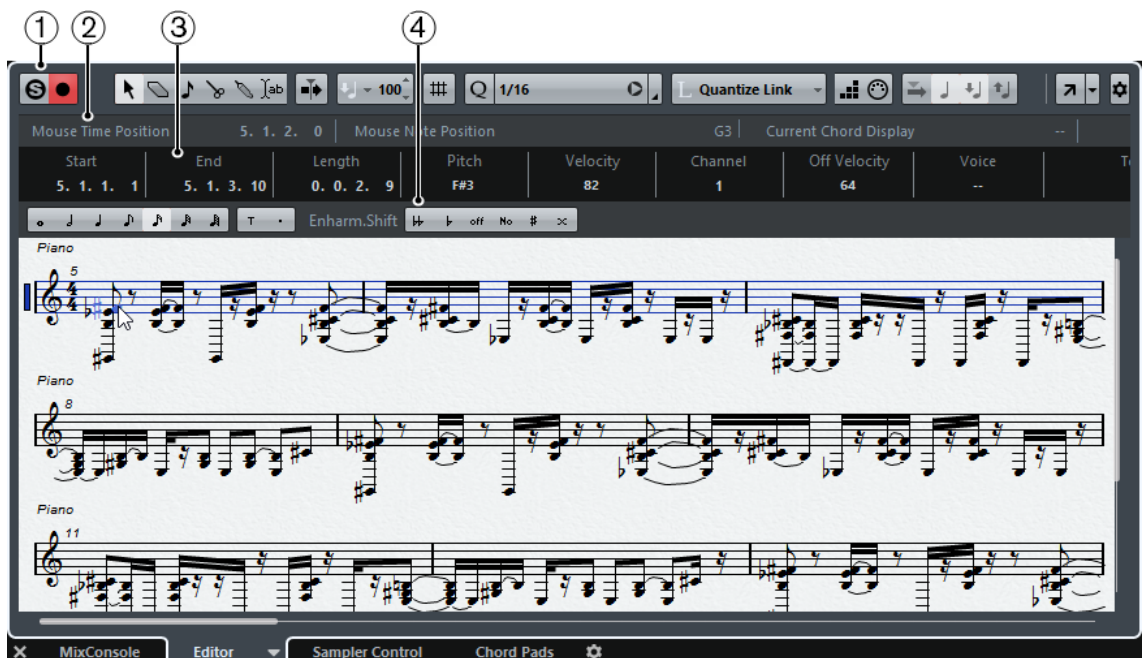
À NOTER

Quand vous sélectionnez **MIDI > Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Au choix, configurez les paramètres de manière à ce que les éditeurs s'ouvrent dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

La fenêtre **Éditeur de partitions** :



L'Éditeur de partitions dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :



L'Éditeur de partition se divise en plusieurs sections :

- 1 **Barre d'outils**
Contient des outils et des paramètres.
 - 2 **Barre d'état**
Fournit des informations sur la position temporelle et la position de note de la souris, ainsi que sur l'accord actuel.
 - 3 **Ligne d'infos**
Fournit des informations d'événement de note sur une note MIDI sélectionnée.
 - 4 **Barre d'outils de partition**
Contient des boutons de valeurs de notes et des boutons d'enharmonie.
- Pour ouvrir un ou plusieurs conteneurs dans l'Éditeur de partition, sélectionnez une ou plusieurs pistes ou un ou plusieurs conteneurs, puis sélectionnez **MIDI > Ouvrir Éditeur de partition**.

Si vous avez sélectionné des conteneurs appartenant à plusieurs pistes, vous obtiendrez une portée pour chaque piste. Les portées sont reliées par des barres de mesure et placées dans le même ordre que les pistes dans la fenêtre **Projet**.

- Pour réorganiser les portées, fermez l'éditeur et réorganisez les pistes dans la fenêtre **Projet**. Après quoi, rouvrez l'**Éditeur de partition**.

À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver la barre d'état, la ligne d'infos, les outils et les filtres en cliquant sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils et en activant/désactivant les options correspondantes.

Barre d'outils

La barre d'outils regroupe les outils et divers paramètres de l'**Éditeur de partition**.

- Pour afficher ou masquer des éléments de la barre d'outils, faites un clic droit sur la barre d'outils et activez ou désactivez les éléments souhaités.

Boutons statiques

Éditeur en mode Solo



Permet d'écouter les données de l'éditeur en solo quand celui-ci est en fenêtre active.

Enregistrer dans l'éditeur



Permet d'activer l'enregistrement de données MIDI dans l'éditeur quand celui-ci est en fenêtre active.

À NOTER

Pour que l'enregistrement fonctionne, le **Mode d'enregistrement MIDI** doit être configuré sur **Fusion** ou sur **Remplacer**.

Boutons des outils

Sélectionner



Permet de sélectionner des événements.

Effacer



Permet d'effacer des événements.

Insérer une note



Permet d'insérer des notes.

Scinder



Permet de scinder des événements.

Coller ensemble



Permet de coller des événements de même hauteur.

Insérer texte



Permet d'insérer du texte.

Défilement automatique

Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture.

Vélocité

Vélocité





Permet de définir la valeur de vélocité des nouvelles notes.

Calage

Type de calage



Permet de sélectionner l'un des types de calage suivants :

- **Grille**  : les événements sont calés sur la grille qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**.
- **Grille relative**  : l'éloignement des événements entre eux est préservé quand ils sont calés sur la grille.

Quantifier

Quantification itérative activée/désactivée



Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

Préréglages de quantification



Permet de sélectionner un préréglage de quantification ou groove.

Appliquer quantification



Permet d'appliquer les paramètres de quantification.

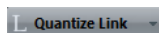
Ouvrir Panneau de quantification



Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

Longueur de quantification

Longueur de quantification



Permet de définir la valeur de quantification de la longueur des événements.

Entrée MIDI/pas à pas

Entrée pas à pas



Permet d'activer/désactiver la saisie pas à pas des événements MIDI.

Entrée MIDI/Entrée de données Note Expression via MIDI



Permet d'activer/désactiver la saisie des événements MIDI et la saisie des données Note Expression MIDI.

Mode insertion (Événements suivants seront déplacés)



Permet de déplacer vers la droite tous les événements de note situés à droite de la position d'entrée pas à pas afin de laisser place aux événements insérés quand vous saisissez des notes.

À NOTER

Pour cela, l'**Entrée pas à pas** doit être activée.

Enregistrer hauteur



La hauteur est prise en compte quand vous saisissez des notes.

Enregistrer vitesse Note On



La vitesse Note On est prise en compte quand vous saisissez des notes.

Enregistrer vitesse Note Off



La vitesse Note Off est prise en compte quand vous saisissez des notes.

Diviseur droit

Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils qui sont placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

Commandes de zone de fenêtre

Ouvrir dans une fenêtre séparée



Ce bouton se trouve dans l'éditeur de zone inférieur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans une fenêtre séparée.

Ouvrir dans la zone inférieure



Ce bouton se trouve dans la fenêtre de l'éditeur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

Spécifier configuration de fenêtre



Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

Configurer la barre d'outils

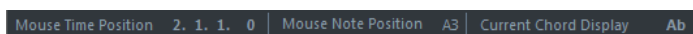


Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

Barre d'état

La barre d'état figure sous la barre d'outils. Elle fournit des informations importantes sur la position de la souris et l'affichage des accords. Sélectionnez les notes qui composent l'accord pour que la barre d'état apparaisse dans l'**Affichage de l'accord actuel**.

Pour afficher ou masquer la barre d'état, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez la **Barre d'état**.



Les statuts activé/désactivé de la barre d'état dans la fenêtre **Éditeur de partition** et dans l'éditeur de zone inférieur sont indépendants.

Position temporelle de la souris

Indique la position temporelle exacte du pointeur de la souris, en fonction du format d'affichage de la règle sélectionné. Ceci vous permet d'éditer ou d'insérer des notes à des positions exactes.

Position de note de la souris

Indique la hauteur exacte du pointeur de la souris. Vous pouvez ainsi trouver facilement la hauteur à laquelle créer ou transposer vos notes.

Affichage de l'accord actuel

Quand le curseur de projet passe sur des notes qui constituent un accord, cet accord est indiqué ici.

Ligne d'infos

La ligne d'infos indique les valeurs et les propriétés des notes MIDI sélectionnées. Quand plusieurs notes sont sélectionnées, les valeurs de la première sont affichées en couleur.

Pour afficher ou masquer la ligne d'infos, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez la **Ligne d'infos**.

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel	Off Velocity	Voice	Text
6. 4. 4. 0	7. 1. 1. 0	0. 0. 1. 0	C-2	100	1	64	Alto	Note

Les statuts activé/désactivé de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur de partition** et dans l'éditeur de zone inférieur sont indépendants.

LIENS ASSOCIÉS

[Modification du format affichage de la règle](#) à la page 490



Barre d'outils de partition

La barre d'outils de partition contient des boutons de valeurs de notes et des boutons d'enharmoine.

Pour afficher ou masquer la barre d'outils de partition, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez **Outils**.



Boutons de valeurs de notes

Permettent de sélectionner différentes valeurs de notes pour la saisie. Les options  et  servent pour les triolets et les notes pointées.

La valeur de note sélectionnée est indiquée dans le champ de valeur Durée de la barre d'outils et représentée par la forme de l'outil **Insérer une note**.

Pour aligner toutes les notes sélectionnées sur la même valeur de note, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur un des boutons de valeur de note.

Enharmonie

Ceci vous permet de sélectionner manuellement si une note doit être affichée avec des altérations bémol ou dièse. Le bouton **Off** réinitialise les notes à leur affichage d'origine. Les autres options sont **double-bémol**, **bémol**, **Non** (pas d'altérations affichées, quelle que soit la hauteur), **dièse** et **double-dièse**.

LIENS ASSOCIÉS

[Enharmonie](#) à la page 538

Affichage des partitions

La zone principale de la fenêtre de l'**Éditeur de partitions** affiche les notes des conteneurs édités sur une ou plusieurs portées. Les conteneurs qui appartiennent à des pistes différentes sont affichés sur des portées distinctes.



- Si vous éditez un ou plusieurs conteneurs d'une même piste, ils seront affichés sur plusieurs portées dans la mesure du possible, comme sur une partition papier.
- Quand vous éditez des conteneurs sur plusieurs pistes, ils s'affichent sur une portée d'orchestre. Une portée d'orchestre comprend plusieurs portées reliées par des barres de mesure.
- Le nombre de mesures visibles à l'écran dépend de la taille de la fenêtre et du nombre de notes de chaque mesure.
- La fin du dernier conteneur est indiquée par une double barre de mesure.

Toutes les entrées MIDI sont dirigées sur une des pistes, la portée active. On reconnaît cette portée au rectangle qui figure à gauche de son symbole de clef.



- Pour changer de portée active, cliquez sur la portée que vous désirez activer.

Opérations dans l'Éditeur de partition

Dans cette section sont décrites les principales opérations d'édition qu'il est possible d'effectuer dans l'**Éditeur de partition**.

Amélioration de l'affichage des partitions

Quand vous ouvrez l'**Éditeur de partition** pour un conteneur enregistré en temps réel, la partition peut s'avérer difficile à lire. L'**Éditeur de partition** permet d'ignorer les variations temporelles mineures afin de rendre une partition beaucoup plus lisible. Pour cette fonction, la boîte de dialogue **Réglages Portée** offre des paramètres qui déterminent l'affichage musical dans le programme.

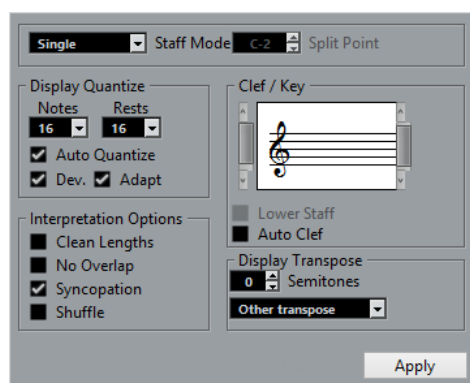
Boîte de dialogue Réglages Portée

Cette boîte de dialogue permet de modifier l'affichage musical dans Cubase.

IMPORTANT

Les paramètres que vous configurez dans cette boîte de dialogue sont propres à chaque portée (ou piste), mais communs à une portée de piano que vous avez créées à l'aide de l'option **Partage**.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Réglages Portée**, double-cliquez dans la zone située à gauche de la portée, ou sélectionnez une portée et sélectionnez **MIDI > Partitions > Réglages Portée**.



À NOTER

La mesure s'aligne sur les mesures configurées dans l'**Éditeur de piste Tempo**. Ces paramètres sont communs à toutes les pistes/portées de la partition.

Mode Portée

Le **Mode** détermine l'affichage de la portée.

- En mode **Simple**, toutes les notes du conteneur sont affichées sur la même portée.
- En mode **Scinder**, le conteneur est scindé à l'écran selon une clé de Fa et une clé de Sol, comme sur une partition de piano.

La valeur de **Point de partage** détermine l'endroit où le conteneur est scindé. Les notes situées au-dessus ainsi que la note de séparation apparaissent sur la portée du haut, et les notes situées en-dessous la note de partage apparaissent sur la portée du bas.

Avant et après réglage d'un point de Split en Do3 :



Quantification d'affichage

Cette section permet de modifier l'affichage musical dans Cubase.

IMPORTANT

Les valeurs d'affichage s'appliquent uniquement à l'affichage graphique dans l'**Éditeur de partition**. Elles n'ont pas d'incidence sur la lecture.

Notes

Détermine la plus petite valeur de note qui puisse être affichée et la plus petite position pouvant être reconnue et affichée correctement. Cliquez sur la plus petite valeur de note présente dans votre musique.

Par exemple, si vous avez des notes placées sur des doubles-croches impaires, réglez cette valeur sur 16. Les valeurs **T** représentent des triolets. Ce paramètre est en partie annulé par l'**Auto quantification**.

Silences

Cette valeur est la valeur recommandée. Cubase n'affiche pas les pauses inférieures à cette valeur à moins que cela soit nécessaire. En fait ce réglage détermine également comment la durée des notes sera affichée. Configurez-le en fonction de la plus petite valeur de note (durée) devant être affichée pour une seule note, placée sur un temps.

Auto quantification

Permet d'optimiser la lisibilité de la partition. La fonction **Auto quantification** vous permet d'associer des notes normales à des triolets (ou N-plets) dans un conteneur. Cependant, la fonction **Auto quantification** utilise également la valeur de quantification (d'affichage). En l'absence de valeur de note appropriée pour une note ou un groupe de notes, c'est la valeur de quantification qui est utilisée pour l'affichage.

En général, on n'active cette option que quand un morceau contient des triolets mélangés à des notes entières. Si la partie a été jouée de manière imprécise ou si elle est complexe, l'**Auto quantification** peut rencontrer des difficultés à déterminer où les notes doivent être placées exactement.

Dev.

Quand cette option est activée, les triolets ou les notes normales sont détectés même s'ils ne se trouvent pas exactement sur le temps. Cependant, si vous êtes certain que vos triolets (ou vos notes normales) ont été parfaitement enregistrés, que ce soit manuellement ou grâce à la quantification, désactivez cette option.

Cette option est uniquement disponible quand l'**Auto quantification** est activée.

Adapter

Quand cette option est activée, le programme devine que quand un triole est détecté, il y a généralement plusieurs autres triolets à proximité. Activez cette option si tous vos triolets n'ont pas tous été détectés.

Cette option est uniquement disponible quand l'**Auto quantification** est activée.

Clef et tonalité

Cette section permet de définir la bonne clef et la tonalité adéquate.

Affichage de la clef/tonalité

Permet de sélectionner la clef ou la tonalité à l'aide de la barre de défilement.

Portée inf.

Détermine la clef et la tonalité de la portée du bas.

Clef auto

Quand cette option est activée, Cubase tente de trouver la bonne clef en se basant sur la hauteur de la musique.

Transposition d’Affichage

Cette section permet de définir des paramètres de transposition d’affichage différents pour chaque portée (ou piste). Les notes sont transposées dans la partition, mais leur lecture n’est pas affectée. Vous pouvez ainsi enregistrer et jouer un arrangement à plusieurs portées tout en utilisant une notation différente pour chaque instrument en fonction de sa transposition.

Demi-tons

Permet de définir manuellement une valeur de transposition d’affichage.

Instrument

Permet de sélectionner l’instrument pour lequel vous écrivez la partie.

Options d’Interprétation

Cette section vous permet de configurer des paramètres supplémentaires pour l’affichage de la partition.

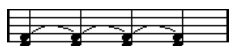
Nettoyer durées

Quand cette option est activée, les notes qui sont détectées en tant qu’accords sont affichées avec des durées identiques. Les notes longues sont affichées plus courtes qu’elles ne le sont. Les notes qui se chevauchent légèrement sont également coupées. L’effet obtenu est pratiquement le même qu’avec l’option **Sans recouvrements**, à ceci près qu’il est plus subtil.

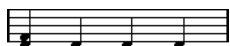
Sans Recouvrements

Quand cette option est activée, aucune note n’en chevauche une autre sur la durée. Ainsi, les notes longues et courtes qui démarrent au même moment peuvent être affichées sans liaisons. Les notes longues sont coupées à l’écran. La partition y gagne en lisibilité.

Mesure avec l’option **Sans recouvrements** désactivée :



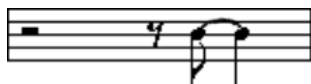
Mesure avec l’option **Sans recouvrements** activée :



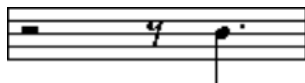
Syncope

Quand cette fonction est activée, les notes syncopées sont affichées d’une manière plus lisible.

Noire pointée à la fin d’une mesure quand l’option **Syncope** est désactivée :



Noire pointée à la fin d'une mesure quand l'option **Syncope** est activée :



Permutation

Quand cette option est activée et que vous avez joué sur un rythme imprécis, les temps sont affichés comme des notes normales, et non comme des triolets. C'est un procédé d'écriture courant dans le Jazz.

Valeur de quantification

Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris le long de la partition, le champ **Position temporelle de la souris** de la barre d'état indique en permanence la position du pointeur en mesures, temps, doubles-croches et tics.

La valeur de quantification contrôle le positionnement à l'écran. Si cette valeur est réglée sur 1/8 (soit une croche), vous ne pouvez insérer ou déplacer des notes que sur des emplacements de croches, de noires, de blanches ou de rondes.

Il est recommandé de configurer la quantification sur la valeur de note la plus faible du morceau, ce qui ne vous empêche pas de créer des notes à des emplacements plus vagues. Cependant, avec une valeur de quantification trop faible, vous risquez de faire plus d'erreurs de rythme.



Quand la valeur de quantification est 1/8, vous ne pouvez saisir que des notes à la croche.

Vous pouvez également vous servir du **Panneau de quantification** pour créer d'autres valeurs de quantification, des grilles irrégulières, etc.

Création de notes

Dans l'affichage des partitions, l'outil **Insérer une note** vous permet de créer des notes. Toutefois, vous devez d'abord configurer la valeur de note (c'est-à-dire sa durée) et l'espacement.

PROCÉDER AINSI

1. Il existe plusieurs moyens de configurer la valeur de note :
 - Cliquez sur les symboles de notes dans la barre d'outils de partition.
 - Sélectionnez une option dans le menu local **Longueur de quantification** de la barre d'outils.
 2. Sélectionnez l'outil **Insérer une note**.
Si vous sélectionnez la valeur de note en utilisant les boutons de la barre d'outils de partition, l'outil **Insérer une note** est automatiquement sélectionné.
 3. Ouvrez le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils et sélectionnez une valeur de quantification.
 4. Déplacez la souris sur la portée afin de trouver la position correcte.
La position est indiquée dans le champ **Position temporelle de la souris** de la barre d'état. La position se cale sur la grille définie en fonction de la valeur de quantification.
 5. Déplacez la souris verticalement, afin de déterminer la hauteur correcte.
Le champ **Position de note de la souris** de la barre d'état indique la hauteur à l'emplacement du pointeur.
 6. Cliquez sur la portée.
-

RÉSULTAT

La note apparaît alors dans la partition. Les notes prennent la valeur de vélocité définie dans le champ **Vélocité** de la barre d'outils.

À NOTER

Si les notes que vous jouez ont des valeurs de note incorrectes sur l'affichage, vous pouvez ajuster les paramètres de **Quant. affichage**. Par exemple, quand vous jouez une triple croche, la note s'affiche en tant que double croche.

LIENS ASSOCIÉS

[Définition des valeurs de vélocité](#) à la page 495

[Quantification d'affichage](#) à la page 534

Déplacement et transposition de notes

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils et sélectionnez une valeur de quantification.
2. Si vous souhaitez entendre la hauteur d'une note pendant son déplacement, activez le **Feedback acoustique** dans la barre d'outils.
3. Sélectionnez les notes à déplacer.
4. Cliquez sur une des notes sélectionnées et faites-la glisser à sa nouvelle position et/ou hauteur.

Les notes que vous déplacez dans le sens horizontal se calent sur la valeur de quantification. Les cases de position dans la barre d'outils indiquent la position et la hauteur de la note que vous faites glisser.

Pour que les déplacements soient restreints à une direction, appuyez sur **Ctrl/Cmd** pendant que vous faites glisser le pointeur.

Duplication de notes

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils et sélectionnez une valeur de quantification.
 2. Sélectionnez les notes à dupliquer.
 3. Appuyez sur **Alt** et faites glisser les notes sur leur nouvelle position.
Pour que les déplacements soient restreints à une direction, appuyez sur **Ctrl/Cmd** pendant que vous faites glisser le pointeur.
-

Modification de la longueur des notes

La longueur de note affichée n'est pas forcément la longueur réelle de la note. Elle est déterminée en fonction des valeurs de note et de silence des paramètres de **Quant. affichage**, dans la boîte de dialogue **Réglages Portée**. Il est important de s'en souvenir quand on change la longueur d'une note.

Il existe plusieurs moyens de changer la longueur d'une note :

- Sélectionnez les notes que vous souhaitez modifier et faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur une des icônes de note dans la barre d'outils de partition.
Toutes les notes sélectionnées prennent la durée de la note sur laquelle vous avez cliqué.

- Sélectionnez les notes que vous souhaitez modifier et éditez leurs valeurs de longueur dans la ligne d'infos.

LIENS ASSOCIÉS

[Amélioration de l'affichage des partitions](#) à la page 533

[Édition d'événements de note sur la ligne d'infos](#) à la page 494

Division et collage d'événements de note

- Pour séparer deux notes reliées par une liaison, cliquez sur la tête de la note liée avec l'outil **Séparer**.
- La note se divise en deux. La note principale et la note liée conservent leurs distance l'une par rapport à l'autre.
- Pour coller une note à une note de même hauteur qui la suit, cliquez sur la première note avec l'outil **Tube de colle**.

Enharmonie

Vous pouvez appliquer un décalage harmonique à des notes qui ne sont pas affichées avec les altérations souhaitées.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les notes à décaler.
 2. Cliquez sur un des boutons Enharmonie de la barre d'outils de partition.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de partition](#) à la page 531

Inversion des hampes

La direction des hampes est automatiquement déterminée en fonction de la hauteur des notes. Vous pouvez néanmoins changer manuellement de direction.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les notes dont vous désirez inverser la direction des hampes.
 2. Sélectionnez **MIDI > Partitions > Inverser hampes**.
-

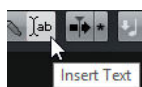
Utilisation du texte

Vous pouvez utiliser l'outil **Texte** pour ajouter un commentaire, une articulation ou un conseil d'instrumentation et autres chaînes de texte n'importe où dans la partition.

Ajout de texte

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Texte**.



2. Cliquez n'importe où dans la partition.
Le nouveau curseur qui clignote indique que vous pouvez saisir du texte.

3. Saisissez votre texte et appuyez sur **Entrée**.
-

Édition du texte

- Pour éditer un texte préexistant, double-cliquez dessus avec l'outil **Sélectionner**. La zone de texte devient disponible pour l'édition. Servez-vous des touches **Flèche montante**, **Flèche descendante**, **Flèche gauche**, **Flèche droite** pour déplacer le curseur, supprimez des caractères avec la touche **Supprimer** ou la touche **Retour arrière**, appuyez sur **Entrée** quand vous avez terminé.
- Pour supprimer des blocs de texte, sélectionnez-les avec l'outil **Sélectionner** et appuyez sur **Retour arrière** ou sur **Supprimer**.
- Pour déplacer des blocs de texte, faites-les glisser sur une nouvelle position.
- Pour dupliquer des blocs de texte, appuyez sur **Alt** et faites-les glisser sur une nouvelle position.

Modification de la police, du corps et du style du texte

Vous pouvez changer la police, le corps et le style du texte créé dans la partition.

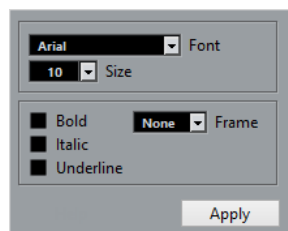
PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour modifier les paramètres d'un bloc de texte en particulier, cliquez dessus avec l'outil **Sélectionner**.
 - Pour configurer les paramètres par défaut de tous les nouveaux blocs de texte, ne sélectionnez aucun bloc de texte avant de modifier les paramètres.
 2. Sélectionnez **MIDI > Partitions > Régler police**.
 3. Dans la boîte de dialogue **Réglages Police**, configurez vos paramètres.
 4. Cliquez sur **Appliquer**.
 5. Facultatif : Sélectionnez un autre bloc de texte, configurez les paramètres et cliquez sur **Appliquer**.
-

Boîte de dialogue Régler police

Cette boîte de dialogue vous permet de changer la police, le corps et le style du texte créé dans la partition.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Régler police**, sélectionnez **MIDI > Partitions > Régler police**.



Police

Permet de choisir la police du texte. Les polices disponibles dans ce menu local dépendent de celles qui ont été installées sur votre ordinateur.

IMPORTANT

N'utilisez pas les polices Steinberg. Il s'agit de polices spéciales utilisées par le programme, par exemple, pour les symboles de partition. Elles ne conviennent pas pour du texte.

Taille

Règle la taille du texte.

Cadre

Permet d'entourer le texte d'un cadre rectangulaire ou d'un ovale.

Options de police

Détermine si le texte doit apparaître en gras, en italique et/ou en caractères soulignés.

Impression des partitions

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez les conteneurs que vous souhaitez imprimer dans l'**Éditeur de partition**.
2. Sélectionnez **Fichier > Configuration de l'imprimante** et vérifiez vos paramètres d'impression.

IMPORTANT

Si vous modifiez les réglages de format du papier, d'échelle et de marges maintenant, l'aspect de la partition sera peut-être modifié.

3. Cliquez sur **OK**.
 4. Sélectionnez **Fichier > Imprimer**.
 5. Dans la boîte de dialogue **Imprimer**, configurez vos paramètres.
 6. Cliquez sur **Imprimer**.
-

Éditeur de rythme

L'**Éditeur de rythme** permet d'éditer des conteneurs de batterie ou de percussions.

Vous pouvez ouvrir l'**Éditeur de rythme** dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. En ouvrant l'**Éditeur de rythme** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, vous pourrez accéder aux fonctions de l'**Éditeur de rythme** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

Pour ouvrir un conteneur MIDI dans l'**Éditeur de rythme**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **MIDI > Ouvrir Éditeur de rythme**.

Si une Drum Map a été assignée à la piste MIDI et que les options **Le contenu de l'éditeur s'aligne sur la sélection d'événement** et **Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée** sont activées dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Éditeurs**), vous pouvez procéder comme suit pour ouvrir a conteneur MIDI dans l'**Éditeur de rythme** :

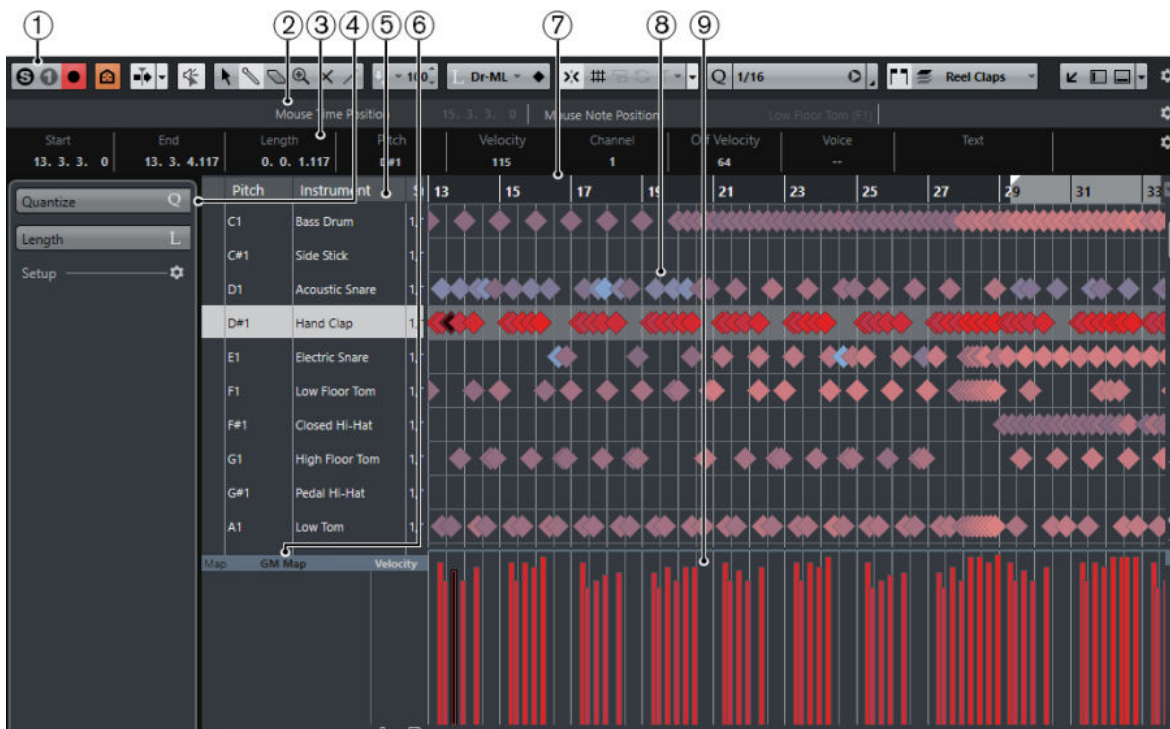
- Double-cliquez sur un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**.
- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et appuyez sur **Entrée** ou sur **Ctrl/Cmd-E**.

- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **MIDI > Ouvrir Éditeur de rythme**.
- Dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, à la catégorie **Éditeurs**, assignez un raccourci clavier à la fonction **Ouvrir l'Éditeur de rythme**. Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et utilisez le raccourci clavier.

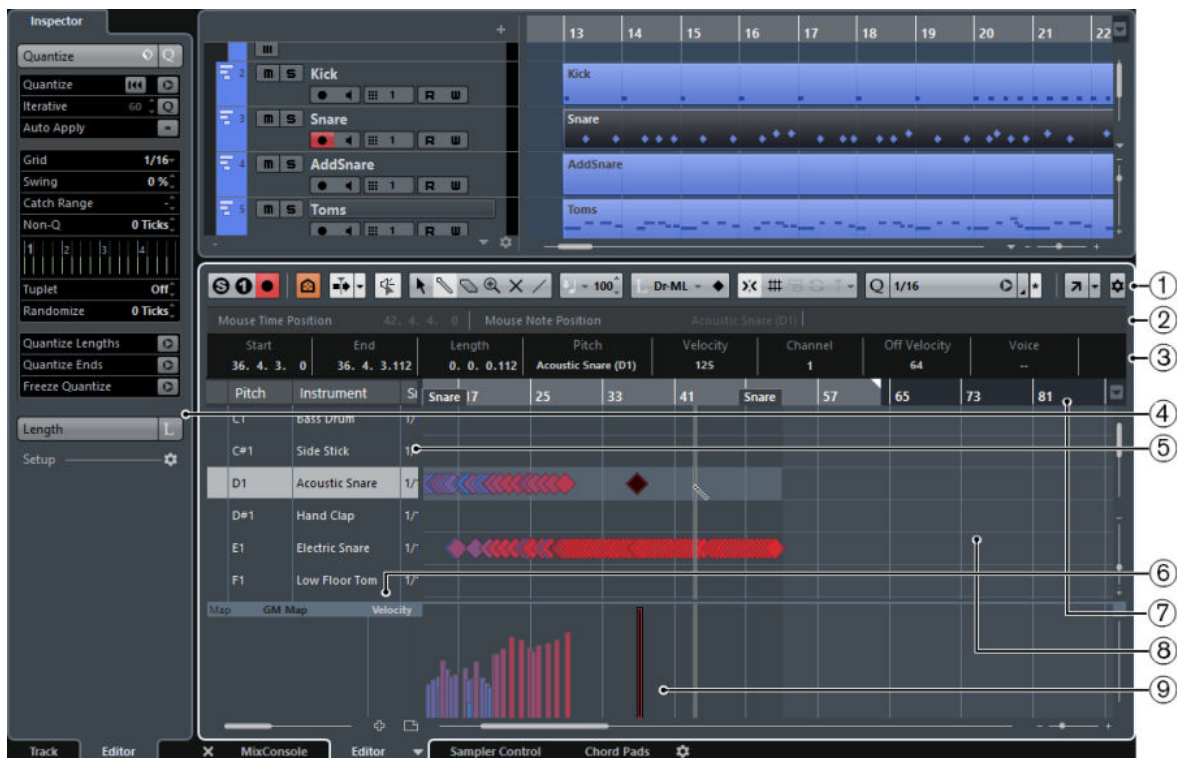
À NOTER

Quand vous sélectionnez **MIDI > Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Au choix, configurez les paramètres de manière à ce que l'**Éditeur de rythme** s'ouvre dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

La fenêtre **Éditeur de rythme** :



L'**Éditeur de rythme** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :



L'Éditeur de rythme se divise en plusieurs sections :

- 1 **Barre d'outils**
Contient des outils et des paramètres.
- 2 **Barre d'état**
Indique des informations sur la position temporelle et la position de note de la souris.
- 3 **Ligne d'infos**
Indique des informations sur l'événement sélectionné.
- 4 **Inspecteur**
Contient les outils et fonctions qui vous permettent de travailler avec des données MIDI.
- 5 **Liste de sons de batterie**
Liste de tous les sons de batterie.
- 6 **Drum Map**
Permet de sélectionner la Drum Map de la piste éditée ou une liste de noms de sons de batterie.
- 7 **Règle**
Correspond à l'axe temporel.
- 8 **Affichage des notes**
Grille dans laquelle les notes sont affichées.
- 9 **Affichage des contrôleurs**
Cette zone située sous l'affichage des notes contient une ou plusieurs pistes de Contrôleur.

À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver la barre d'état, la ligne d'infos et les pistes de contrôleur en cliquant sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils et en activant/désactivant les options correspondantes.

Barre d'outils

La barre d'outils regroupe les outils et les divers paramètres de l'**Éditeur de rythme**.

- Pour afficher ou masquer des éléments de la barre d'outils, faites un clic droit sur la barre d'outils et activez ou désactivez les éléments souhaités.

Boutons statiques

Instrument solo (nécessite une Drum Map)



Permet d'écouter l'instrument en solo pendant la lecture.

À NOTER

Pour que le solo fonctionne, une Drum Map doit être assignée.

Éditeur en mode Solo



Permet d'écouter les données de l'éditeur en solo quand celui-ci est en fenêtre active.

Enregistrer dans l'éditeur



Permet d'activer l'enregistrement de données MIDI dans l'éditeur quand celui-ci est en fenêtre active.

À NOTER

Pour que l'enregistrement fonctionne, le **Mode d'enregistrement MIDI** doit être configuré sur **Fusion** ou sur **Remplacer**.

Diviseur gauche

Diviseur gauche



Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

Visibilité des sons de batterie

Agents de visibilité des batteries



Permet de choisir les sons de batterie qui figureront dans la liste de sons de batterie.

Défilement automatique

Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture. Le menu local **Changer de paramètres de défilement automatique** vous permet d'activer le **Défilement de page** ou le **Curseur stationnaire**, et d'activer la fonction **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

Changer de paramètres de défilement automatique



Permet de configurer les paramètres de défilement automatique.

Boutons des outils

Sélectionner



Permet de sélectionner des événements.

Baguette



Permet de dessiner des événements.

Effacer



Permet d'effacer des événements.

Zoom



Permet de faire un zoom avant/arrière. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez pour faire un zoom arrière.

Rendre muet



Permet de rendre des événements muets.

Ligne



Permet de créer une suite continue d'événements.

Feedback acoustique

Feedback acoustique



Permet de lire automatiquement les événements que vous déplacez, que vous transposez ou que vous créez à l'aide du crayon.

Sélection automatique des contrôleurs

Sélection automatique des contrôleurs



Permet de sélectionner automatiquement les données de contrôleur des notes MIDI sélectionnées.

Boucle de piste

Boucle de piste



Permet d'activer/désactiver la lecture en boucle indépendante de la piste.

Réglages et sélection de conteneurs

Afficher cadres des conteneurs



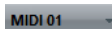
Permet d'afficher/masquer les bordures du conteneur MIDI actif, entre les délimiteurs gauche et droit.

Éditer uniquement le conteneur actif



Permet de restreindre les opérations d'édition au conteneur actif.

Conteneur en cours édition



Affiche tous les conteneurs qui ont été sélectionnés à l'ouverture de l'éditeur, et permet d'activer un conteneur.

Vélocité

Vélocité



Permet de définir la valeur de vélocité des nouvelles notes.

Longueur des notes

Longueur d'insertion



Permet de déterminer une longueur pour les nouveaux événements.

Afficher/Masquer la longueur des notes



Permet d'afficher les notes rythmiques sous forme de rectangles dont la longueur correspond à la durée des notes.

Coup de pouce

Ajuster le début à gauche



Permet d'augmenter la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant son début vers la gauche.

Ajuster le début à droite



Permet de réduire la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant son début vers la droite.

Déplacer à gauche



Permet de déplacer l'événement sélectionné vers la gauche.

Déplacer à droite



Permet de déplacer l'événement sélectionné vers la droite.

Ajuster la fin à gauche



Permet de réduire la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant sa fin vers la gauche.

Ajuster la fin à droite



Permet d'augmenter la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant sa fin vers la droite.

Palette Transposition

Monter



Permet de transposer l'événement sélectionné d'un demi-ton vers le haut.

Descendre



Permet de transposer l'événement sélectionné d'un demi-ton vers le bas.

Monter encore



Permet de transposer l'événement sélectionné d'une octave vers le haut.

Descendre encore



Permet de transposer l'événement sélectionné d'une octave vers le bas.

Calage

Calage actif/inactif



Permet d'activer/désactiver la fonction de calage.

Type de calage



Permet de sélectionner l'un des types de calage suivants :

- **Grille** : les événements sont calés sur la grille qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**.
- **Grille relative** : l'éloignement des événements entre eux est préservé quand ils sont calés sur la grille.
- **Événements** : les événements se calent sur le début ou sur la fin d'autres événements.
- **Permutation** : l'ordre des événements est modifié quand vous faites glisser un événement à la gauche ou à la droite d'autres événements.
- **Curseur magnétique** : les événements se calent sur la position du curseur.
- **Grille + Curseur** : les événements se calent sur la grille de quantification qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification** ou sur la position du curseur.
- **Événements + Curseur** : les événements se calent sur le début ou sur la fin d'autres événements, ou sur la position du curseur.
- **Grille + Événements + Curseur** : les événements se calent sur la grille de quantification qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**, sur le début ou sur la fin d'autres événements, ou sur la position du curseur.

Type de grille



Permet de sélectionner l'un des types de grille suivants :

- **Quantification** permet d'activer une grille dans laquelle les événements se calent sur la valeur qui a été sélectionnée dans le menu local **Préréglage de quantification**.

- **Adapter au zoom** permet d'activer une grille dans laquelle les événements se calent sur le niveau de zoom.
- **Utiliser la grille de la Drum Map** permet d'activer une grille dans laquelle les événements se calent sur la valeur de **Calage** qui a été sélectionnée dans la Drum Map.

Quantifier

Quantification itérative activée/désactivée



Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

Préréglages de quantification



Permet de sélectionner un préréglage de quantification ou groove.

Appliquer quantification



Permet d'appliquer les paramètres de quantification.

Ouvrir Panneau de quantification



Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

Entrée MIDI/pas à pas

Entrée pas à pas



Permet d'activer/désactiver la saisie pas à pas des événements MIDI.

Entrée MIDI/Entrée de données Note Expression via MIDI



Permet d'activer/désactiver la saisie des événements MIDI et la saisie des données Note Expression MIDI.

Mode insertion (Événements suivants seront déplacés)



Permet de déplacer vers la droite tous les événements de note situés à droite de la position d'entrée pas à pas afin de laisser place aux événements insérés quand vous saisissez des notes.

À NOTER

Pour cela, l'**Entrée pas à pas** doit être activée.

Enregistrer hauteur



La hauteur est prise en compte quand vous saisissez des notes.

Enregistrer vitesse Note On



La vitesse Note On est prise en compte quand vous saisissez des notes.

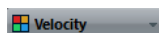
Enregistrer vitesse Note Off



La vitesse Note Off est prise en compte quand vous saisissez des notes.

Couleurs des événements

Couleurs des événements



Permet de choisir la couleur des événements.

Éditer l'Instrument VST

Éditer l'Instrument VST



Permet d'ouvrir l'instrument VST sur lequel la piste est routée.

Diviseur droit

Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils qui sont placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

Commandes de zone de fenêtre

Ouvrir dans une fenêtre séparée



Ce bouton se trouve dans l'éditeur de zone inférieur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans une fenêtre séparée.

Ouvrir dans la zone inférieure



Ce bouton se trouve dans la fenêtre de l'éditeur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

Spécifier configuration de fenêtre



Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

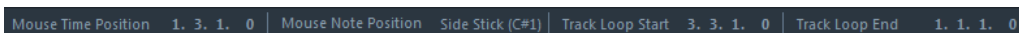
LIENS ASSOCIÉS

[Zoom avant sur les éditeurs MIDI](#) à la page 490

Barre d'état

La barre d'état figure sous la barre d'outils. Elle fournit des informations importantes sur la position de la souris.

Pour afficher ou masquer la barre d'état, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez la **Barre d'état**.

A screenshot of a dark status bar with white text. It contains several fields: "Mouse Time Position" with values "1. 3. 1. 0", "Mouse Note Position", "Side Stick (C#1)", "Track Loop Start" with values "3. 3. 1. 0", and "Track Loop End" with values "1. 1. 1. 0".

Mouse Time Position 1. 3. 1. 0 | Mouse Note Position Side Stick (C#1) | Track Loop Start 3. 3. 1. 0 | Track Loop End 1. 1. 1. 0

Les statuts activé/désactivé de la barre d'état dans la fenêtre **Éditeur de rythme** et dans l'éditeur de zone inférieur sont indépendants.

Position temporelle de la souris

Indique la position temporelle exacte du pointeur de la souris, en fonction du format d'affichage de la règle sélectionné. Ceci vous permet d'éditer ou d'insérer des notes à des positions exactes.

Position de note de la souris

Indique la hauteur exacte du pointeur de la souris. Vous pouvez ainsi trouver facilement la hauteur à laquelle créer ou transposer vos notes.

Début de la boucle de piste/Fin de la boucle de piste

Quand la fonction **Boucle de piste** est activée dans la barre d'outils et que vous configurez une boucle, la position de début ou de fin est affichée.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils](#) à la page 543

Ligne d'infos

La ligne d'infos indique les valeurs et les propriétés des événements sélectionnés. Quand plusieurs notes sont sélectionnées, les valeurs de la première sont affichées en couleur.

Pour afficher ou masquer la ligne d'infos, cliquez sur **Spécifier configuration de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez la **Ligne d'infos**.

Start	End	Length	Pitch	Velocity
3. 1. 1. 0	3. 1. 2. 0	0. 0. 1. 0	Bass Drum (C1)	100
Channel	Off Velocity	Voice	Text	
9	64	--		

Les valeurs de durée et de position sont exprimées dans le format sélectionné pour la règle.

Les statuts activé/désactivé de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur de rythme** et dans l'éditeur de zone inférieur sont indépendants.

LIENS ASSOCIÉS

[Édition d'événements de note sur la ligne d'infos](#) à la page 494

Inspecteur de l'Éditeur de rythme

L'Inspecteur se trouve à gauche de l'affichage des notes. Il contient les outils et fonctions permettant de travailler avec des données MIDI.

Quantize	Q
Length	L

Quantifier

Permet d'accéder aux principaux paramètres de quantification. Les fonctions de cette section sont identiques à celles du **Panneau de quantification**.


Longueur

Contient les mêmes options de longueur que le sous-menu **Fonctions** du menu **MIDI**.

- Pour changer la longueur des événements MIDI sélectionnés ou de tous les événements du conteneur actif si aucun événement n'a été sélectionné, servez-vous du curseur **Modifier longueur/Modifier Legato**.

- À la valeur maximale, les notes atteignent le début de la note suivante.
- Pour que les nouveaux paramètres de longueur soient permanents, cliquez sur **Geler longueurs MIDI** à droite du curseur **Modifier longueur/Modifier Legato**.
 - Pour régler la distance précise entre les notes qui se suivent, servez-vous du curseur **Chevauch..**
À **0 Tics**, le curseur **Modifier longueur/Modifier Legato** permet d'étendre chaque note de manière à ce qu'elle atteigne exactement la note suivante. Quand les valeurs sont positives, les notes se chevauchent et quand les valeurs sont négatives, vous pouvez définir un petit espace entre les notes.
 - Pour utiliser la fonction ou le curseur **Legato** afin d'allonger une note jusqu'au début de la prochaine note sélectionnée, activez l'option **Entre sélectionnées**.
Vous obtenez le même résultat qu'en activant l'option **Mode Legato : Seulement entre les notes sélectionnées** dans la boîte de dialogue **Préférences**.

Configuration

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez configurer les paramètres de l'**Inspecteur** pour l'éditeur. Cliquez sur **Configurer l'Inspecteur**  et sélectionnez **Configuration** dans le menu local.

À NOTER

Ces sections sont également présentes dans l'**Inspecteur** de l'éditeur de la zone inférieure.

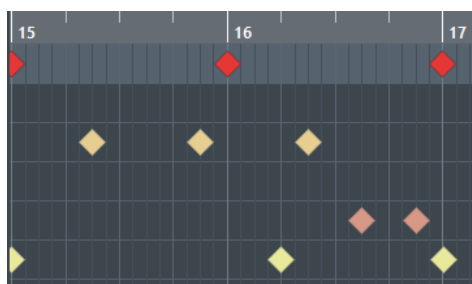
LIENS ASSOCIÉS

[Panneau de quantification](#) à la page 208

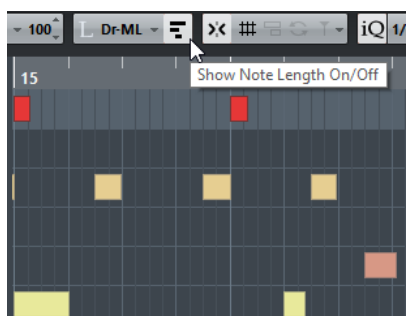
[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 41

Affichage des notes

L'affichage des notes de l'**Éditeur de rythme** contient une grille sur laquelle sont affichés les événements de note.



Les notes sont représentées par des losanges. Quand vous activez **Afficher/Masquer la longueur des notes** dans la barre d'outils, les notes sont représentées par des rectangles dont la longueur correspond à la durée des notes.



La position verticale des notes correspond à la liste des sons de batterie située à gauche, tandis que la position horizontale correspond à la position temporelle des notes.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils](#) à la page 543

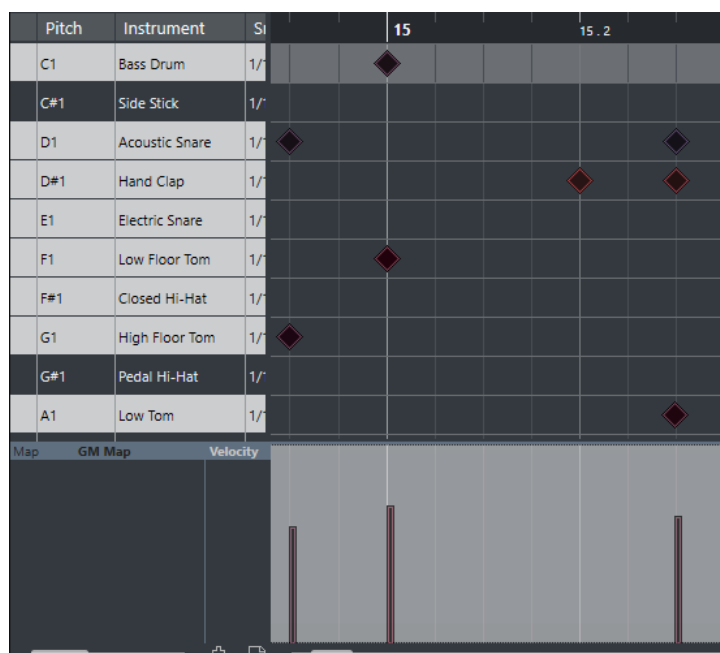
Affichage des contrôleurs

La zone située en bas de la fenêtre de l'**Éditeur de rythme** contient les événements de contrôleur.

Cet éditeur offre une ou plusieurs pistes de Contrôleur dont chacune affiche l'une des propriétés ou l'un des types d'événements suivants :

- Valeurs de vélocité des notes
- Événements de Pitchbend
- Événements d'Aftertouch
- Événements de Poly Pressure
- Événements de changement de programme (Program Change)
- Événements Système exclusif
- Tout type d'événement de contrôleur continu

Les valeurs de vélocité se présentent sous la forme de barres verticales dans l'affichage des contrôleurs. Chaque barre de vélocité correspond à une note dans l'affichage des notes. Plus les barres sont hautes, plus les valeurs de vélocité sont élevées.



Les événements autres que les valeurs de vélocité se présentent sous la forme de blocs. Ces blocs correspondent aux valeurs des événements. Le début d'un événement est marqué par un point de courbe.

Quand vous sélectionnez une ligne dans la liste de sons de batterie, seuls les événements de contrôleur de vélocité appartenant aux événements de note de cette ligne sont affichés dans l'affichage des contrôleurs.

Si vous sélectionnez plus d'une ligne dans la liste de sons de percussion, la piste de Contrôleur affiche tous les événements de contrôleur de vélocité pour toutes les notes des lignes sélectionnées. Ceci s'avère utile quand vous devez ajuster les valeurs de contrôleur entre différents sons de batterie.

À NOTER

Contrairement aux événements de note, les événements de contrôleur n'ont pas de durée. La valeur d'un événement de contrôleur reste valide jusqu'au début de l'événement de contrôleur suivant.

Liste des sons de batterie

La liste de sons de batterie contient les noms de tous les sons de batterie et permet de modifier et réarranger la configuration des sons de batterie de diverses manières.

	Pitch	Instrument	Snap	Mute	I-Note	O-Not	Chan	Output
	C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	10	Track
	C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10	Track
	D1	Acoustic Snare	1/16	●	D1	D1	10	Track
	D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10	Track
	E1	Electric Snare	1/16		E1	E1	10	Track
	F1	Low Floor Tom	1/16		F1	F1	10	Track
	F#1	Closed Hi-Hat	1/16		F#1	F#1	10	Track
	G1	High Floor Tom	1/16		G1	G1	10	Track
	G#1	Pedal Hi-Hat	1/16		G#1	G#1	10	Track
	A1	Low Tom	1/16		A1	A1	10	Track
Map	GM Map							Velocity

À NOTER

Le nombre de colonnes de la liste dépend de la sélection d'une Drum Map pour la piste.

Hauteur de note

Numéro de note du son de batterie.

Instrument

Nom du son de batterie.

Calage

Valeur utilisée au moment de la saisie et de l'édition des notes.

Rendre muet

Permet de rendre des sons de batterie muets.

I-Note

Note d'entrée du son de batterie. Quand vous jouez cette note, elle est assignée au son de batterie correspondant et automatiquement transposée en fonction de la **Hauteur de note** du son.

O-Note

Note de sortie MIDI transmise chaque fois que le son de batterie est joué.

Can

Canal MIDI sur lequel le son de batterie est joué.

Sortie

Sortie MIDI sur laquelle le son de batterie est joué.

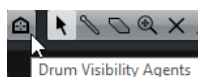
LIENS ASSOCIÉS

[Rendre muets des sons de batterie et des notes](#) à la page 557

[Drum Maps](#) à la page 557

Visibilité des sons de batterie

Les **Agents de visibilité des batteries** de la barre d'outils de l'éditeur de rythme vous permettent de déterminer quels sons de batterie apparaissent dans la liste de sons de batterie.



- Pour ouvrir les agents de visibilité, cliquez sur **Agents de visibilité des batteries** dans la barre d'outils.

Afficher tous les sons de batterie

Permet d'afficher tous les sons de batterie définis dans la Drum Map sélectionnée.

À NOTER

Dans ce mode, vous pouvez modifier manuellement l'ordre la liste de sons de batterie.

Afficher les sons de batterie utilisés par des événements

Permet de n'afficher que les sons de batterie auxquels correspondent des événements dans le conteneur MIDI sélectionné.

Afficher les sons de batterie utilisés par l'instrument

Permet d'afficher tous les sons de batterie pour lesquels un pad etc. est utilisé pour l'instrument. Cette option est uniquement disponible quand l'instrument prend en charge la transmission de ces informations.

Inverser la liste de sons de batterie

Permet d'inverser l'ordre des sons affichés dans la liste de sons de batterie.

Drum Map et menus Noms

Sous de la liste des sons de batterie, vous trouvez des menus locaux permettant de sélectionner une Drum Map pour la piste en cours d'édition ou, si aucune Drum Map n'a été sélectionnée, une liste de noms de sons de batterie.



LIENS ASSOCIÉS

[Drum Maps](#) à la page 557

Opérations dans l'Éditeur de rythme

Dans cette section sont décrites les opérations d'édition générales qu'il est possible d'effectuer dans l'**Éditeur de rythme**.

Insérer des événements de note

Vous pouvez insérer des événements de note à l'aide de l'outil **Sélectionner** ou de l'outil **Baguette**.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré la **Longueur d'insertion** dans la barre d'outils et ainsi déterminé la durée de la note insérée. Quand la **Longueur d'insertion** est configurée sur **Lié à la Drum Map**, la note prend la durée déterminée par la valeur de **Calage** définie pour le son dans la liste de sons de batterie. Vous avez activé le **Calage**.

À NOTER

Si vous souhaitez que les événements se calent sur la valeur du paramètre **Préréglages de quantification** de la barre d'outils, activez **Quantification**.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Activez l'outil **Sélectionner** et double-cliquez dans l'affichage d'événements.
 - Sélectionnez l'outil **Baguette** et cliquez dans l'affichage d'événements.

À NOTER

Pour passer provisoirement de l'outil **Sélectionner** à l'outil **Baguette**, maintenez enfoncée la touche **Alt**.

RÉSULTAT

Un événement de note est inséré.

Insérer plusieurs événements de note

Vous pouvez insérer plusieurs événements de note de même hauteur à l'aide de l'outil **Sélectionner** ou de l'outil **Baguette**.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré la **Longueur d'insertion** dans la barre d'outils et ainsi déterminé la durée de la note insérée. Quand la **Longueur d'insertion** est configurée sur **Lié à la Drum Map**, la note prend la durée déterminée par la valeur de **Calage** définie pour le son dans la liste de sons de batterie. Vous avez activé le **Calage**.

À NOTER

Si vous souhaitez que les événements se calent sur la valeur du paramètre **Préréglages de quantification** de la barre d'outils, activez **Quantification**.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Sélectionner**, double-cliquez dans l'affichage des événements et faites glisser la souris vers la droite.

- Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Baguette**, cliquez dans l'affichage des événements et faites glisser la souris vers la droite.
-

RÉSULTAT

Les événements de note sont insérés.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils](#) à la page 543

Modifier des valeurs de note tout en insérant des notes

Vous pouvez, quand vous insérez des événements de note, modifier à la volée certaines valeurs de note.

- Pour éditer la vélocité des notes, faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour éditer la hauteur des notes, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour modifier la durée des notes, faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.

À NOTER

Si vous souhaitez éditer la durée d'une note dans l'**Éditeur de rythme**, vous devez désactiver le **Calage** et activer **Afficher/Masquer la longueur des notes**. Faute de quoi, la note sera répétée.

- Pour éditer la position temporelle, maintenez enfoncée la touche **Maj** et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.

À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver provisoirement le **Calage** en maintenant enfoncée la touche **Ctrl/Cmd**.

Modification de la longueur des notes

Vous pouvez modifier la longueur des notes dans l'Éditeur de rythme à l'aide de l'outil **Sélectionner** ou de l'outil **Baguette**.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez activé **Afficher/Masquer la longueur des notes** dans la barre d'outil de l'Éditeur de rythme.

PROCÉDER AINSI

1. Survolez le début ou la fin de la note que vous souhaitez éditer avec le pointeur de la souris.
Le pointeur de la souris prend la forme d'une double flèche.
 2. Faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite pour modifier la longueur.
Une infobulle indiquant la valeur de longueur actuelle apparaît.
 3. Relâchez le bouton de la souris.
-

RÉSULTAT

La durée de la note est modifiée. Le **Calage** est pris en compte.

Suppression d'événements de note

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez l'outil **Gomme** et cliquez sur l'événement.
 - Activez l'outil **Sélectionner** et double-cliquez sur l'événement.
 - Sélectionnez l'outil **Baguette** et cliquez sur l'événement.
-

RÉSULTAT

L'événement de note est supprimé.

Supprimer plusieurs événements de note

Vous pouvez supprimer plusieurs événements de note de même hauteur à l'aide de l'outil **Sélectionner** ou de l'outil **Baguette**.

CONDITION PRÉALABLE

Pour supprimer plusieurs événements de note à l'aide de l'outil **Sélectionner**, le **Calage** doit être activé.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Sélectionner**, double-cliquez sur le premier événement que vous souhaitez supprimer et faites glisser la souris vers la droite.
 - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Baguette**, cliquez sur le premier événement que vous souhaitez supprimer et faites glisser la souris vers la droite.
-

RÉSULTAT

Les événements de note sont supprimés.

Déplacement et transposition des événements de note

Il existe plusieurs moyens de déplacer et transposer des événements de note.

- Pour déplacer des événements de note dans l'éditeur, sélectionnez l'outil **Sélectionner** et faites glisser les événements à une nouvelle position.
Tous les événements de note sont déplacés et leurs distances les uns par rapport aux autres sont conservées. Le **Calage** est pris en compte.
- Pour restreindre les déplacements au sens horizontal ou vertical, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée pendant que vous faites glisser les événements.
- Pour déplacer des événements de note à l'aide des boutons **Coup de pouce** de la barre d'outils, sélectionnez ces événements et cliquez sur un bouton **Coup de pouce**.
L'événement de note sélectionné est déplacé de la valeur de **Calage** dans la liste de sons de batterie.
- Pour placer des événements de note sur la position du curseur de projet, sélectionnez ces événements, puis sélectionnez **Édition > Déplacer > Curseur**.
- Pour déplacer un événement de note via la ligne d'infos, sélectionnez cet événement et modifiez la **Position** ou la **Hauteur** dans la ligne d'infos.
- Pour transposer des événements de note, sélectionnez-les et utilisez les touches **Flèche montante/Flèche descendante**.

- Pour transposer des événements de note via la boîte de dialogue **Configuration de la transposition**, sélectionnez ces événements, puis sélectionnez **MIDI > Configuration de la transposition**.
- Pour transposer des événements de note par intervalles d'une octave, appuyez sur **Maj** et utilisez les touches **Flèche montante/Flèche descendante**.

À NOTER

- Quand vous déplacez des événements de note sélectionnés, tous les contrôleurs sélectionnés pour ces événements sont également déplacés.
- Vous pouvez également ajuster la position des événements de note en utilisant la fonction de quantification.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration de la transposition](#) à la page 479

Rendre muets des sons de batterie et des notes

IMPORTANT

L'état muet des sons de batterie est pris en compte dans les Drum Maps. Toutes les autres pistes qui utilisent cette Map sont affectées.

- Pour rendre muettes des notes individuelles, cliquez dessus ou délimitez un rectangle autour d'elles avec l'outil **Muet**, ou encore, sélectionnez **Édition > Rendre muet**.
- Pour rendre muet un son de batterie d'une Drum Map, cliquez au niveau de ce son de batterie dans la colonne **Rendre muet**.

Pitch	Instrument	Snap	Mute	I-Note	O-Not	Chan	Output
C1	Bass Drum	1/16	<input type="checkbox"/>	C1	C1	10	Track
C#1	Side Stick	1/16	<input type="checkbox"/>	C#1	C#1	10	Track
D1	Acoustic Snare	1/16	<input type="checkbox"/>	D1	D1	10	Track
D#1	Hand Clap	1/16	<input type="checkbox"/>	D#1	D#1	10	Track

- Pour rendre muets tous les autres sons de batterie, cliquez sur **Instrument solo (nécessite une Drum Map)** dans la barre d'outils.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélection d'une Drum Map pour une piste](#) à la page 561

Drum Maps

Un kit de batterie dans un instrument MIDI est généralement un ensemble de sons de batterie différents dont chacun est placé sur une touche distincte. Par exemple, les différents sons sont assignés à différents numéros de notes MIDI. Une touche va jouer un son de grosse caisse, une autre une caisse claire et ainsi de suite.

De nombreux instruments MIDI utilisent des affectations de touches différentes. Ceci peut poser problème si vous avez créé un motif de batterie sur un périphérique MIDI, et que vous souhaitez l'utiliser sur un autre périphérique. Sur ce périphérique, il se peut que la caisse claire devienne une cymbale ride ou le charleston un tom, parce que les sons de batterie sont affectés à des notes MIDI différentes sur les instruments.

Pour résoudre ce problème et simplifier plusieurs aspects des kits de batterie MIDI, notamment pour utiliser des sons de batterie provenant de différents instruments au sein du même kit de batterie, Cubase vous offre des Drum Maps. Une Drum Map est une liste de sons de batterie,

avec un certain nombre de réglages relatifs à chaque son. Quand vous lisez une piste MIDI pour laquelle vous avez sélectionné une Drum Map, les notes MIDI sont filtrées par la Drum Map avant d'être transmises à l'instrument MIDI. La map détermine quel numéro de note MIDI transmettre pour chaque son de batterie et quel son jouer sur le périphérique MIDI de destination.

Lorsque vous désirez essayer un motif de batterie sur un autre instrument, vous n'avez plus qu'à activer la Drum Map correspondante afin que votre son de grosse caisse soit bien affecté au son de grosse caisse du périphérique MIDI.

Si vous souhaitez utiliser les mêmes Drum Maps dans plusieurs projets, vous pouvez les charger dans le modèle.

À NOTER

Les Drum Maps sont enregistrées avec les fichiers de projet. Si vous avez créé ou modifié une Drum Map, utilisez la fonction **Enregistrer** afin de l'enregistrer dans un fichier XML distinct que vous pourrez charger dans d'autres projets.

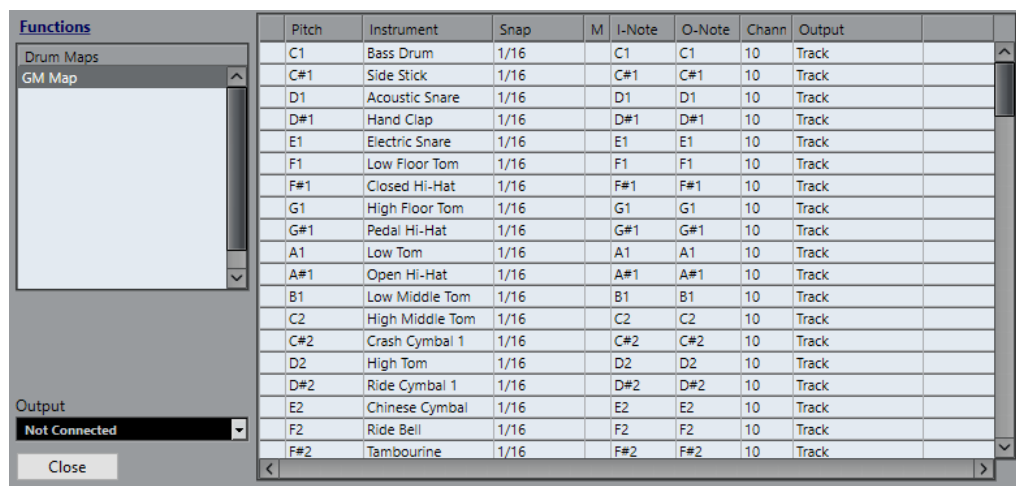
LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer un fichier de modèle de projet](#) à la page 67

Boîte de dialogue Réglages de la Drum Map

Cette boîte de dialogue vous permet de charger, modifier et enregistrer des Drum Maps.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Réglages de la Drum Map**, sélectionnez **Réglages de la Drum Map** dans le menu local **Map** ou dans le menu **MIDI**.



La liste à gauche contient les Drum Maps chargées. Les sons et paramètres de la Drum Map sélectionnée apparaissent à droite.

À NOTER

Les réglages des sons de batterie sont exactement les mêmes que dans l'**Éditeur de rythme**.

Sortie

Permet de sélectionner la sortie des sons de la Drum Map.

Liste des sons de batterie

Contient tous les sons de batterie et leurs paramètres. Pour écouter un son de batterie, cliquez sur la colonne la plus à gauche.

À NOTER

Si vous écoutez un son dans la boîte de dialogue **Réglages de la Drum Map** et que ce son est envoyé à la sortie MIDI **Par défaut**, c'est la sortie sélectionnée dans le menu local **Sortie** situé en bas à gauche qui sera utilisée. Quand vous écoutez un son de sortie par défaut dans l'**Éditeur de rythme**, c'est la sortie MIDI sélectionnée pour la piste qui est utilisée.

Le menu local **Fonctions** offre les options suivantes :

Nouvelle Map

Permet d'ajouter une nouvelle Drum Map au projet. Les sons de batterie seront nommés « Son 1, Son 2, etc. », et tous leurs paramètres sont configurés sur leurs valeurs par défaut. La map est nommée « Map vide ».

Pour la renommer, cliquez sur son nom dans la liste et saisissez un nouveau nom.

Nouvelle Copie

Permet de copier la Drum Map sélectionnée afin d'en créer une autre. Vous pouvez ensuite modifier les paramètres des sons de batterie de la copie et renommer la Drum Map dans la liste.

Supprimer

Supprime la Drum Map sélectionnée du projet.

Charger

Permet de charger des Drum Maps dans le projet.

Enregistrer

Permet d'enregistrer sur le disque la Drum Map sélectionnée dans la liste. Les fichiers de Drum Map portent l'extension `.drm`.

Éditer paires de tête

Permet de personnaliser les paires de notes.

LIENS ASSOCIÉS

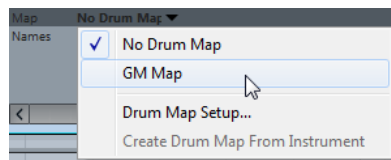
[Paramètres des Drum Maps](#) à la page 559

[Paramètres de canal et de sortie](#) à la page 560

Paramètres des Drum Maps

Une Drum Map comporte des paramètres pour 128 sons de batterie, soit un pour chaque numéro de note MIDI.

- Pour obtenir un aperçu des paramètres de la Drum Map, ouvrez l'**Éditeur de rythme** et utilisez le menu local **Map** situé sous la liste des sons de batterie pour sélectionner la Drum Map **GM Map**.



La map GM est configurée selon la norme General MIDI.

À l'exception de la hauteur, vous pouvez modifier tous les paramètres des Drum Maps directement depuis la liste de sons de batterie ou dans la boîte de dialogue **Réglages de la Drum Map**. Les modifications apportées s'appliquent à toutes les pistes qui utilisent cette drum map.

LIENS ASSOCIÉS

[Liste des sons de batterie](#) à la page 552

[Boîte de dialogue Réglages de la Drum Map](#) à la page 558

Importer des Drum Maps à partir d'instruments virtuels

Vous pouvez importer vos paramètres de Drum Map sur une piste d'instrument routée sur Groove Agent SE.

CONDITION PRÉALABLE

Pour importer vos paramètres de Drum Map sur une piste d'instrument, cette piste doit être routée sur Groove Agent SE ou sur un autre instrument rythmique compatible avec les Drum Maps.

PROCÉDER AINSI

1. Chargez un kit de batterie dans Groove Agent SE.
2. Dans l'Inspecteur de la piste, ouvrez le menu local **Drum Maps** et sélectionnez **Créer une Drum Map à partir de l'instrument**.
La Drum Map est créée pour le kit qui est assigné au port MIDI et au canal sélectionné dans l'Inspecteur.
3. Rouvrez le menu local **Drum Maps** et sélectionnez **Réglages de la Drum Map**.
4. Dans la liste à gauche, sélectionnez le kit que vous avez chargé dans l'instrument.

RÉSULTAT

Les sons et paramètres de l'instrument s'affichent dans les **Réglages de la Drum Map**.

À NOTER

Les pads d'instrument et de pattern sont exportés vers la Drum Map. S'ils ont des touches en commun, les pads de pattern ont la priorité, c'est-à-dire que ce sont leurs paramètres qui sont intégrés dans la Drum Map.

Paramètres de canal et de sortie

Vous pouvez définir des canaux MIDI et/ou des sorties MIDI séparés pour chaque son d'une Drum Map. Lorsque vous sélectionnez une Drum Map pour une piste, les réglages de canaux MIDI de la Drum Map l'emportent sur les réglages de canal de la piste.

Vous pouvez assigner des canaux et/ou des sorties différents à chacun des sons. Cela vous permet de construire des kits de batterie composés de plusieurs appareils MIDI, etc.

- Pour qu'un son de batterie utilise le canal de la piste, configurez le canal de la Drum Map sur **Tous**.
- Pour que le son utilise la sortie MIDI sélectionnée pour la piste, configurez la sortie MIDI d'un son de Drum Map sur **Défaut**.
- Pour transmettre le son à une sortie MIDI particulière, sélectionnez n'importe quelle autre option.
- Pour sélectionner un même canal MIDI ou périphérique MIDI pour tous les sons d'une Drum Map, cliquez dans la colonne **Canal**, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et sélectionnez un canal ou une sortie.
- Quand vous paramétrez une configuration de canaux et de sorties MIDI particulière pour tous les sons d'une Drum Map, vous pouvez changer de Drum Map pour transmettre vos pistes de batterie sur un autre instrument MIDI.

Sélection d'une Drum Map pour une piste

- Pour sélectionner une Drum Map pour une piste MIDI, ouvrez le menu local **Map** dans l'Inspecteur ou dans l'**Éditeur de rythme** et sélectionnez une Drum Map.
- Pour désactiver la fonctionnalité Drum Map dans l'**Éditeur de rythme**, ouvrez le menu local **Map** dans l'Inspecteur ou dans l'**Éditeur de rythme** et sélectionnez **Aucune Drum Map**.

Même si vous n'utilisez pas de Drum Map, vous pouvez toujours identifier les sons par leurs noms en utilisant une liste de noms.

À NOTER

Au départ, le menu local **Map** ne contient que la **GM Map**.

I-Notes, O-Notes et hauteurs

Il est conseillé d'étudier la théorie suivante afin de pouvoir tirer le maximum du concept des Drum Maps – en particulier si vous souhaitez créer vos propres Drum Maps.

Une Drum Map est une sorte de filtre qui transforme les notes en fonction des paramètres de la map. La transformation s'opère à deux moments : dès la réception d'une note entrante, c'est-à-dire quand vous jouez une note sur votre contrôleur MIDI, et quand la note est transmise du programme vers le module de sons MIDI.

Dans l'exemple qui suit, nous avons modifié la Drum Map afin que le son Bass Drum (grosse caisse) possède des valeurs différentes de Hauteur, I-note et O-note.

	Pitch	Instrument	Snap	M	I-Note	O-Note	Chann
	C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	10
	C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10
	D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10
	D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10

I-Notes (notes d'entrée)

Quand vous jouez une note sur votre instrument MIDI, le programme recherche le numéro de note correspondant dans les I-notes de la Drum Map. Dans notre cas, si vous jouez la note A1, le programme considère qu'il s'agit de la I-note du son Bass Drum.

C'est alors que la première transformation se produit : la note obtient un nouveau numéro de note correspondant à la valeur de hauteur pour ce son de batterie. Dans notre cas, la note est transformée en une note C1, car il s'agit de la hauteur du son Bass Drum dans la Drum Map. Si vous enregistrez la note, elle sera enregistrée comme C1.

Vous pouvez par exemple placer certains sons de batterie tout près les uns des autres sur le clavier afin de les jouer plus facilement, déplacer les sons de façon à ce que les plus souvent utilisés puissent être joués sur un petit clavier et jouer un son avec une touche noire plutôt qu'avec une blanche. Si vous préférez dessiner vos parties de batterie plutôt que de les jouer sur un contrôleur MIDI, vous n'avez pas à vous soucier du paramètre I-note.

O-notes (notes de sortie)

L'étape suivante est la sortie. Voici ce qu'il se passe lorsque vous lisez la note enregistrée, ou lorsque la note jouée est envoyée à un instrument MIDI en temps réel (via le MIDI Thru) :

Le programme consulte la Drum Map et trouve quel est le son de batterie correspondant à la hauteur de la note lue. Dans notre cas, la note C1 correspond à un son de batterie Bass Drum. Avant que cette note soit envoyée à la sortie MIDI, une seconde transformation est opérée : le numéro de note est remplacé par la O-note du son en question. Dans notre exemple, la note envoyée à l'instrument MIDI est un B0.

Les paramètres des O-notes vous permettent de faire en sorte que le son de Bass Drum joue réellement une grosse caisse. Si vous utilisez un instrument MIDI dans lequel le son de grosse caisse se trouve sur la touche C2, configurez la O-note pour le son Bass Drum sur C2. Si vous utilisez un autre instrument sur lequel la grosse caisse est mappée sur C1, vous pouvez configurer la O-note de la grosse caisse sur C1. Une fois que vous avez configuré des Drum Maps pour tous vos instruments MIDI, il vous suffit de sélectionner une autre Drum Map quand vous utilisez un autre instrument MIDI pour les sons de batterie.

Configuration de la hauteur des notes en fonction de leur configuration de O-Note

Vous pouvez configurer la hauteur des notes en fonction de leurs paramètres de O-note. Ainsi, quand vous convertissez une piste en piste MIDI normale sans Drum Map, les notes jouent quand même les bons sons de batterie.

Il est souvent utile d'exporter un enregistrement MIDI sous forme de fichier MIDI standard. En procédant au préalable à une conversion de la O-note, vous pouvez faire en sorte que vos pistes de batterie soient lues comme vous le souhaitez après exportation.

- Pour procéder à une conversion de la O-note, sélectionnez **MIDI > Conversion de la O-note**.

LIENS ASSOCIÉS

[Exporter des pistes MIDI dans un fichier MIDI standard](#) à la page 116

Fonctions d'accord

Les fonctions d'accord vous offrent de nombreuses possibilités d'utilisation des accords.

Les fonctions d'accord vous permettent de :

- Créer des suites d'accords en ajoutant des événements d'accord sur la piste d'Accords.
- Convertir des événements d'accords en MIDI.
- Utiliser la piste d'Accords pour contrôler MIDI.
- Utiliser le Voicing de la piste d'Accords pour modifier les hauteurs de vos données MIDI.
- Extraire des événements d'accords des données MIDI pour obtenir un aperçu de la structure harmonique d'un fichier MIDI.
- Enregistrer des événements d'accords avec un clavier MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Édition d'accords \(Cubase Elements uniquement\)](#) à la page 513

Piste d'Accords

La piste d'Accords permet d'ajouter des événements d'accords et des événements de gamme.

LIENS ASSOCIÉS

[Événements de gamme](#) à la page 568

[Événements d'accords](#) à la page 564

Créer la piste d'Accords

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Accord**.

RÉSULTAT

La piste d'Accords est créée dans le projet.

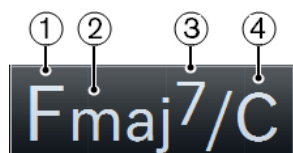


Événements d'accords

Les événements d'accords sont des représentations d'accords qui contrôlent ou transposent la lecture sur des pistes MIDI et d'instruments.

Quand ces pistes sont configurées pour suivre la piste d'Accords, les événements d'accords contrôlent la hauteur des notes MIDI.

Les événements d'accords possèdent des positions de départ qui leur sont propres. En revanche, leurs fins sont déterminées par le début de l'événement d'accord suivant. Ils peuvent être caractérisés par une fondamentale, un type, une tension et une note basse :



- 1 Fondamentale
- 2 Type
- 3 Tension
- 4 Note basse

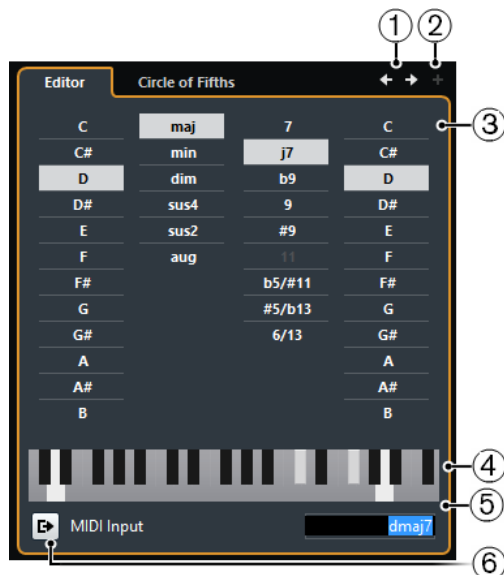
LIENS ASSOCIÉS

[Contrôler la lecture MIDI à l'aide de la piste d'Accords](#) à la page 572

Éditeur d'accords

L'**Éditeur d'accords** vous permet de définir ou de modifier les événements d'accords, et également d'ajouter de nouveaux événements d'accords.

- Pour ouvrir l'**Éditeur d'accords**, double-cliquez sur un événement d'accord.



- 1 **Aller à l'accord précédent/Aller au prochain accord**
Permet de sélectionner l'accord précédent/suivant sur la piste d'Accords pour l'éditer.
- 2 **Ajouter accord**
Permet d'ajouter un nouvel événement d'accord non défini sur la piste d'Accords.

À NOTER

Ceci ne fonctionne que quand le dernier événement d'accord de la piste d'Accords est sélectionné.

3 Boutons de définition d'accord

Activez ces boutons pour définir la note de base, le type d'accord, la tension et la note basse de votre événement d'accord.

À NOTER

Si vous n'avez pas sélectionné de note basse, l'éditeur se configure par rapport à la fondamentale et aucune note basse supplémentaire n'est jouée.

4 Représentation du clavier

Montre les notes de l'événement d'accord, compte tenu des paramètres de Voicing configurés.

5 Définition d'accord par saisie de texte

Permet de définir un accord à l'aide du clavier de l'ordinateur.

6 Activation de l'entrée MIDI

Permet de définir un accord en le jouant sur un clavier MIDI. Si l'accord est reconnu, les boutons d'accord et le clavier virtuel se modifient en conséquence.

Ajout d'événements d'accords

CONDITION PRÉALABLE

Avoir ajouté la piste d'Accords.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Crayon** et cliquez dans la piste d'Accords.
Un événement d'accord indéfini portant le nom X est créé.
 2. Activez l'outil **Sélectionner** et double-cliquez sur l'événement d'accord.
 3. Dans l'**Éditeur**, sélectionnez une note de base.
 4. Facultatif : Sélectionnez un type d'accord, une tension et une note basse.
 5. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour fermer l'**Éditeur**, cliquez en dehors de l'**Éditeur**.
 - Pour ajouter un nouvel événement d'accord non défini, cliquez sur **Ajouter accord**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Créer la piste d'Accords](#) à la page 563

Définition des accords par saisie de texte

L'**Éditeur d'accords** vous permet d'utiliser la zone de saisie de texte pour définir un accord à l'aide du clavier de votre ordinateur.

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur un événement d'accord pour ouvrir l'**Éditeur d'accords**.
2. Cliquez dans la zone de saisie de texte située en bas de l'**Éditeur**.
3. Saisissez un accord en procédant ainsi :
 - Définissez une note de base, par exemple, C, D, E.

- Définissez des altérations, par exemple, # ou b.
- Définissez le type de l'accord, par exemple maj, min, dim, sus ou aug.
- Définissez une extension d'accord, par exemple 7, 9 ou 13.

À NOTER

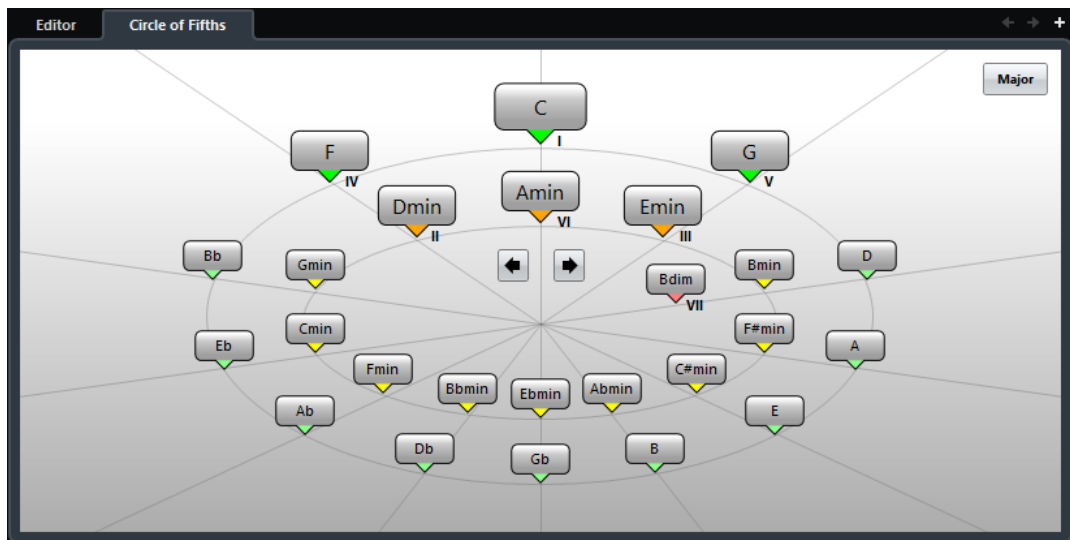
Si vous avez activé **Solfège** dans le menu local **Nom de note** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Accords**), vous pouvez également saisir des accords dans ce format. Vous devez écrire la première lettre en majuscule, c'est-à-dire écrire « Re » plutôt que « re », par exemple. Faute de quoi, l'accord ne sera pas reconnu.

4. Appuyez sur **Tabulation** pour ajouter un accord et le définir.

Chord Assistant

Le **Chord Assistant** vous permet d'utiliser un accord comme point de départ pour les suggestions de l'accord suivant.

- Pour ouvrir le **Chord Assistant**, dans l'**Éditeur d'accords**, cliquez sur **Cycle des quintes**.



Chord Assistant – Cycle des quintes

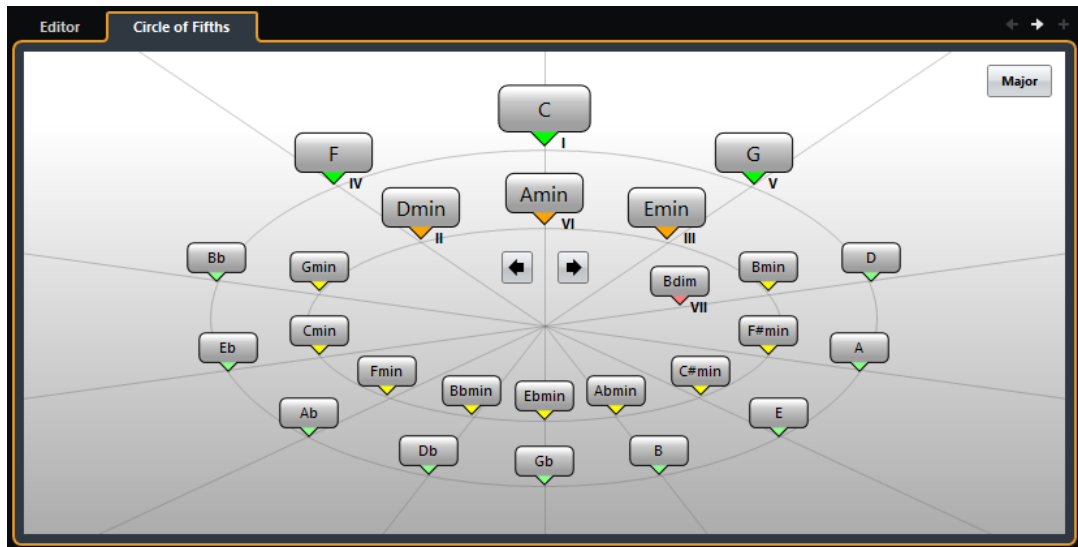
Le mode **Cycle des quintes** du **Chord Assistant** représente les accords dans une visualisation interactive du cycle des quintes.

L'accord d'origine qui détermine la tonalité se trouve au centre du **Chord Assistant** et il est marqué en tant que tonique (I).

Sur le cercle externe, vous pouvez voir les douze accords majeurs séparés par des intervalles d'une quinte.

Sur le cercle interne, vous pouvez voir les accords mineurs correspondants en parallèle.

Les accords appartenant à la tonalité actuelle sont accompagnés de chiffres romains qui correspondent aux degrés de l'échelle musicale. Vous pouvez utiliser ces accords pour créer des suites d'accords classiques ou choisir les autres accords pour des résultats plus insolites.



- Pour jouer un accord et l'assigner à l'événement d'accord sélectionné, cliquez dessus. Les trois derniers accords sur lesquels vous avez cliqué sont encadrés en surbrillance.
- Pour définir une nouvelle tonalité, faites un clic droit sur l'accord dans le **Chord Assistant** et sélectionnez **Utiliser comme origine**, ou servez-vous des commandes **Rotation gauche/Rotation droite**.
- Pour sélectionner l'accord mineur parallèle et le définir en tant que tonalité, cliquez sur **Majeur/mineur**.

Écoute des événements d'accords

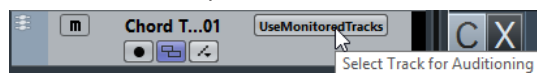
Pour entendre les événements d'accords qui se trouvent sur la piste d'Accords, il vous faut connecter celle-ci à la sortie d'une piste MIDI ou d'une piste d'Instrument.

CONDITION PRÉALABLE

Vous devez avoir créé la piste d'Accords et ajouté des événements d'accords.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour ajouter une piste d'Instrument, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Instrument**.
 - Pour ajouter une piste MIDI, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > MIDI**.
2. Assignez un instrument VST à votre piste MIDI ou d'Instrument et sélectionnez un son.
3. Dans l'**Inspecteur** de la piste d'Accords, activez le **Feedback acoustique**.
4. Dans le menu local **Sélectionner piste pour l'écoute**, sélectionnez la piste que vous souhaitez utiliser pour l'écoute.



RÉSULTAT

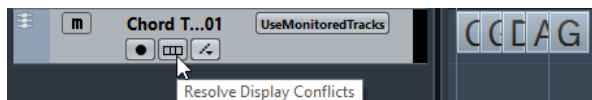
Les événements d'accords de la piste d'Accords déclenchent à présent les sons de l'instrument assigné à la piste MIDI ou d'Instrument.

Modifier l'affichage des événements d'accords

Vous pouvez modifier l'affichage des événements d'accords. Cela peut s'avérer utile si les événements d'accords se chevauchent en cas de zoom arrière ou si vous n'aimez pas la police de caractères utilisée.

PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Accords, activez **Résoudre conflits d'affichage**.



2. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Affichage d'événements > Accords** et configurez la police des accords.

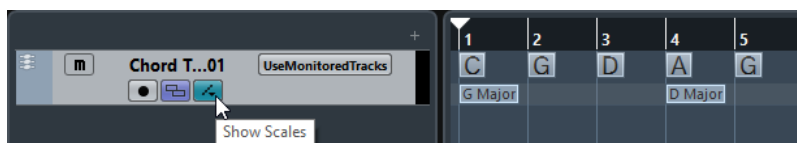
Vous pouvez également paramétrer le nom de note et le schéma de dénomination.

Événements de gamme

Les événements de gamme vous montrent quels événements d'accords correspondent à une suite de notes spécifique basée sur une fondamentale particulière.

Cubase crée automatiquement des événements de gamme pour vos événements d'accords.

- Pour afficher les événements de gamme, activez **Afficher gammes** sur la piste d'Accords.



- Pour écouter les notes appartenant à un événement de gamme, cliquez dessus.

Cependant, vous pouvez également ajouter et éditer manuellement des événements de gamme.

Les événements de gamme possèdent des positions de départ qui leur sont propres. Leurs fins sont déterminées par le début de l'événement de gamme suivant.

Édition d'événements de gamme

CONDITION PRÉALABLE

Vous devez avoir créé la piste d'Accords et ajouté certains événements d'accords. Désactivez la fonction **Gammes automatiques** dans l'**Inspecteur** de la piste d'Accords.

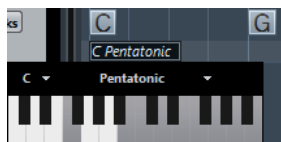
PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Accords, activez la fonction **Afficher gammes**.
La couche des gammes s'affiche.
2. Sélectionnez l'événement d'accord.
Un événement de gamme apparaît sur la couche des gammes.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur le premier événement de gamme sur la piste d'Accords puis sélectionnez une **Tonalité de base** et un **Type** sur la ligne d'infos.

Start	Root Key	Type
1. 1. 1. 0	G	maj

- Double-cliquez sur l'événement de gamme, puis sélectionnez une **Tonalité de base** et un **Type** pour la gamme sur le clavier qui apparaît.



Les touches qui correspondent à la gamme sont en surbrillance.

Voicings

Les Voicings déterminent la configuration des événements d'accords. Ils déterminent l'espacement vertical et l'ordre des notes d'un accord, et caractérisent également l'instrumentation et le genre du morceau de musique.

Par exemple, un accord de C (Do) peut s'étaler sur une large gamme de hauteurs et un pianiste ne choisira pas les mêmes notes qu'un guitariste. Le pianiste peut également jouer des notes totalement différentes selon le genre musical.

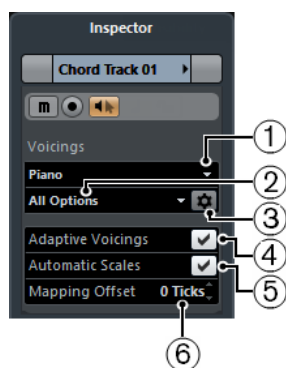
- Vous pouvez configurer le Voicing pour toute la piste d'Accords à partir de son **Inspecteur**.
- Vous pouvez configurer les Voicings d'événements d'accords individuels dans le menu local **Voicing** de la ligne d'infos.

À NOTER

Quand la fonction **Voicings adaptatifs** est activée dans l'**Inspecteur** de la piste d'Accords, vous pouvez uniquement modifier les Voicings du premier événement d'accord sur la ligne d'infos.

Configuration des Voicings

Pour configurer les Voicings de toute la piste d'Accords, vous pouvez utiliser l'**Inspecteur** de cette piste.



- 1 Bibliothèque de Voicings**
Permet de sélectionner la bibliothèque de Voicings **Guitare**, **Piano** ou **Simple**.
- 2 Sous-ensemble de la bibliothèque de Voicings**

À NOTER

Cette option n'est disponible que si vous avez choisi la bibliothèque de Voicings **Guitare** ou **Piano**.

Permet de sélectionner un sous-ensemble prédéfini de la bibliothèque de Voicings.

- 3 Configurer les paramètres Voicing**
Permet de configurer les paramètres de Voicing selon un schéma de Voicing particulier.

4 Voicings adaptatifs

Activez cette option pour permettre à Cubase de définir automatiquement les Voicings. Ainsi les voix individuelles changent moins brusquement.

5 Gammes automatiques

Activez cette option pour permettre à Cubase de définir automatiquement les gammes.

6 Décalage

Quand vous saisissez un nombre de tics négatif, les événements d'accords affectent les notes MIDI qui ont été déclenchées trop tôt.

Configurer les paramètres Voicing

En cliquant sur **Configurer les paramètres Voicing** dans la section **Voicings** de l'**Inspecteur**, vous pourrez configurer les paramètres de Voicing à votre convenance pour un schéma de Voicing particulier.

À NOTER

Pour les Voicings de piano, de guitare et simples, la section **Premier Voicing** vous permet de sélectionner un Voicing de départ. Cette section n'est disponible que pour les pistes MIDI et d'instruments, mais pas pour la piste d'Accords, et elle n'apparaît que si vous sélectionnez **Voicings** dans le menu local **Suivre piste d'Accords**.

Dans la section **Style** des Voicings de **Piano**, voici les paramètres que vous pouvez configurer :

Triades

Permet de définir une triade. Les accords qui comportent plus de trois notes restent inchangés.

Triades avec maj9

Permet de définir une triade avec neuvième majeure, mais sans fondamentale. Les accords qui comportent plus de trois notes restent inchangés.

Triades avec maj9 et min9

Permet de définir une triade avec neuvième majeure et neuvième mineure, mais sans fondamentale. Les accords qui comportent plus de trois notes restent inchangés.

Accords de 4 notes

Permet de définir un accord de 4 notes sans fondamentale. Les accords qui comportent moins de trois notes restent inchangés.

Accords de 4 notes (Open Jazz)

Permet de définir un accord de 4 notes sans fondamentale et sans cinquième. Les accords qui comportent moins de trois notes restent inchangés.

Accords de 5 notes

Permet de définir un accord de 5 notes avec neuvième. Les accords qui comportent moins de quatre notes restent inchangés.

Dans la section **Options** des Voicings de **Piano**, voici les paramètres que vous pouvez configurer :

Ajouter fondamentale

Permet d'ajouter une fondamentale.

Dupliquer fondamentale

Permet de dupliquer la fondamentale.

Élargir champ sonore

Permet de dupliquer le ténor.

Dans la section **Intervalle Voicing** des Voicings de **Piano**, voici les paramètres que vous pouvez configurer :

Fondamentale la plus basse

Détermine la limite de la fondamentale la plus basse.

Note la plus basse

Détermine la limite de la note la plus basse. Cette limite ne s'applique pas à la fondamentale.

Note la plus haute

Détermine la limite de la note la plus haute. Cette limite ne s'applique pas à la fondamentale.

Dans la section **Style** des Voicings de **Guitare**, voici les paramètres que vous pouvez configurer :

Triades

Permet de définir une triade comportant quatre, cinq ou six voix.

Accords de 4 notes

Permet de définir un accord de quatre notes comportant quatre, cinq ou six voix sans tensions.

Triades à 3 cordes

Permet de définir une triade sur trois cordes.

Modern Jazz

Permet de définir des accords de 4, 5 et 6 notes, en partie sans fondamentales, mais avec des tensions.

Pour les Voicings de type **Simple**, seul le paramètre **Décalage d'octaves partant de C3** est disponible. Elle vous permet de définir une valeur de décalage pour l'intervalle d'octave.

Conversion d'événements d'accords en MIDI

Vous pouvez convertir des événements d'accords en MIDI pour les éditer ou pour imprimer une partition dans l'**Éditeur de partition**.

PROCÉDER AINSI

1. Créez une piste d'Instrument ou une piste MIDI.
 - Pour ajouter une piste d'Instrument, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Instrument**.
 - Pour ajouter une piste MIDI, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > MIDI**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour convertir tous les événements d'accords en MIDI, sélectionnez **Projet > Piste d'Accords > Accords en MIDI**.
 - Pour convertir uniquement les accords sélectionnés en MIDI, sélectionnez les événements d'accords souhaités et faites-les glisser sur la piste MIDI ou d'Instrument.

RÉSULTAT

Un nouveau conteneur MIDI dans lequel les accords ont été convertis en événements MIDI est créé.

Assignation d'événements d'accords à des HALion Sonic SE Pads

CONDITION PRÉALABLE

Créez une suite d'accords sur la piste d'Accords et ajoutez une piste d'Instrument intégrant HALion Sonic SE comme instrument VST dans votre projet.

PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Accords, sélectionnez les événements d'accords et faites-les glisser sur les pads de HALion Sonic SE.
Le premier événement d'accord est assigné au pad sur lequel vous lâchez le bouton de la souris et tous les événements d'accords qui suivent sont assignés aux pads suivants.
 2. Cliquez sur les pads correspondants sur le clavier de HALion Sonic SE pour déclencher les accords.
-

Contrôler la lecture MIDI à l'aide de la piste d'Accords

Vous pouvez utiliser la piste d'Accords pour contrôler MIDI.

Utilisation de la fonction Transformer en direct

La fonction **Transformer en direct** permet de transposer l'entrée MIDI en direct selon une progression d'accords de la piste d'Accords. Vous n'avez ainsi plus à vous soucier des touches que vous jouez sur votre clavier MIDI car l'entrée MIDI est transposée en temps réel sur les accords ou les gammes de votre piste d'Accords.

PROCÉDER AINSI

1. Créez une piste MIDI ou d'Instrument et activez la fonction **Activer l'enregistrement**.
 2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Accords**.
 3. Ouvrez le menu local **Transformer en direct** et procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour mapper l'entrée MIDI sur des événements d'accords, sélectionnez **Accords**.
 - Pour mapper l'entrée MIDI sur des événements de gamme, sélectionnez **Gammes**.
 4. Jouez quelques notes sur votre clavier MIDI ou sur le **Clavier à l'écran**.
-

RÉSULTAT

Toutes les touches que vous jouez sont mappées en temps réel sur les événements d'accord ou de gamme de la piste d'Accords.

Utilisation de la fonction Suivre piste d'Accords

Cette fonction permet d'aligner un enregistrement sur une progression d'accords de la piste d'Accords.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste qui doit suivre à la piste d'Accords.
2. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Accords**.
3. Ouvrez le menu local **Suivre piste d'Accords** et sélectionnez un mode.

À NOTER

La première fois que vous ouvrez ce menu local pour la piste, la boîte de dialogue **Suivre piste d'Accords** apparaît.

4. Dans la boîte de dialogue **Suivre piste d'Accords**, configurez vos paramètres.
 5. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Les événements de votre piste suivent à présent la progression d'accords de la piste d'Accords.

À NOTER

Quand vous alignez votre piste MIDI sur la piste d'Accords, il peut arriver que certaines des notes MIDI soient muettes. Pour les masquer dans les éditeurs, activez **Masquer les notes muettes dans les éditeurs** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Accords**).

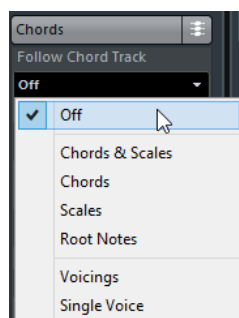
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Suivre piste d'Accords](#) à la page 574

[Modes de la fonction Suivre piste d'Accords](#) à la page 573

Modes de la fonction Suivre piste d'Accords

Cette section de l'**Inspecteur** vous permet de déterminer comment votre piste doit suivre la piste d'Accords.



Voici les options disponibles dans le menu local **Suivre piste d'Accords** :

Éteint

La fonction **Suivre piste d'Accords** est désactivée.

Accords & gammes

Permet de maintenir les intervalles de l'accord ou de la gamme d'origine dans la mesure du possible.

Accords

Permet de transposer les notes MIDI pour les aligner sur la tonalité et les mapper sur l'accord actuel.

Gammes

Permet de transposer les notes MIDI pour les aligner sur la gamme actuelle. Vous obtenez ainsi une plus grande variété de notes et un jeu plus naturel.

Fondamentales

Permet de transposer les notes MIDI pour les aligner sur la fondamentale de l'événement d'accord. Le résultat est le même que quand vous transposez une piste. Cette option est particulièrement indiquée pour les pistes de basse.

Voicings

Permet de transposer les notes MIDI pour les aligner sur les voix de la bibliothèque de Voicings sélectionnée.

Voix individuelle

Permet d'assigner les notes MIDI sur les notes d'une voix individuelle (soprano, ténor, basse, etc.) du Voicing. Sélectionnez la voix désirée dans le menu local situé en dessous.

À NOTER

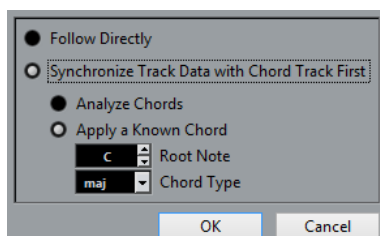
Quand vous appliquez ce mode à une sélection de plusieurs pistes qui contiennent des voix séparées, vous pouvez configurer l'une de ces pistes en tant que maîtresse et les autres en tant qu'esclaves du Voicing. En modifiant le Voicing de la piste maîtresse, vous ferez ainsi en sorte que les pistes esclaves suivent automatiquement ce Voicing.

LIENS ASSOCIÉS

[Assigner des voix à des notes](#) à la page 575

Boîte de dialogue Suivre piste d'Accords

Cette boîte de dialogue s'ouvre la première fois que vous sélectionnez une option dans le menu local **Suivre piste d'Accords**, dans la section **Accords** de l'**Inspecteur**.



Suivre directement

Activez cette option si vos notes MIDI sont déjà conformes à la piste d'Accords. C'est le cas quand vous extrayez vos accords des événements MIDI présents sur la piste en sélectionnant **Projet > Piste d'Accords > Créer des symboles d'accords**, par exemple.

D'abord synchroniser les données de piste avec la piste d'Accords

Activez l'option **Analyser accords** si les données de piste n'ont rien à voir avec les événements d'accords. Les événements MIDI sont analysés et les accords détectés sont alignés sur la piste d'Accords. Cette option ne fonctionne qu'avec les données MIDI.

Activez **Appliquer un accord connu** si les données de la piste n'ont rien à voir avec les événements d'accords et qu'il n'y a pas de changement d'accord. Définissez la **Note de base** et le **Type d'accord** de vos événements.

Utilisation de la fonction Conformer à la piste d'Accords

Cette fonction permet d'aligner des conteneurs ou événements individuels sur une progression d'accords de la piste d'Accords.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez les événements ou conteneurs qui doivent suivre la piste d'Accords.
2. Sélectionnez **Projet > Piste d'Accords > Conformer à la piste d'Accords**.
3. Dans le menu local **Mode d'assignation**, sélectionnez un mode d'assignation.

À NOTER

Si vous sélectionnez **Voicings** et qu'aucune voix n'est détectée, c'est le mode **Auto** qui est utilisé.

4. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Les accords et les gammes de chacun des événements ou conteneurs sont analysés et utilisés pour l'assignation. Quand aucun accord n'est détecté, Cubase détermine que la prestation est en « Do ». Les modes d'assignation et les Voicings disponibles correspondent aux paramètres de la fonction **Suivre piste d'Accords** de la section **Accords** de l'**Inspecteur**.

LIENS ASSOCIÉS

[Modes de la fonction Suivre piste d'Accords](#) à la page 573

Assigner des voix à des notes

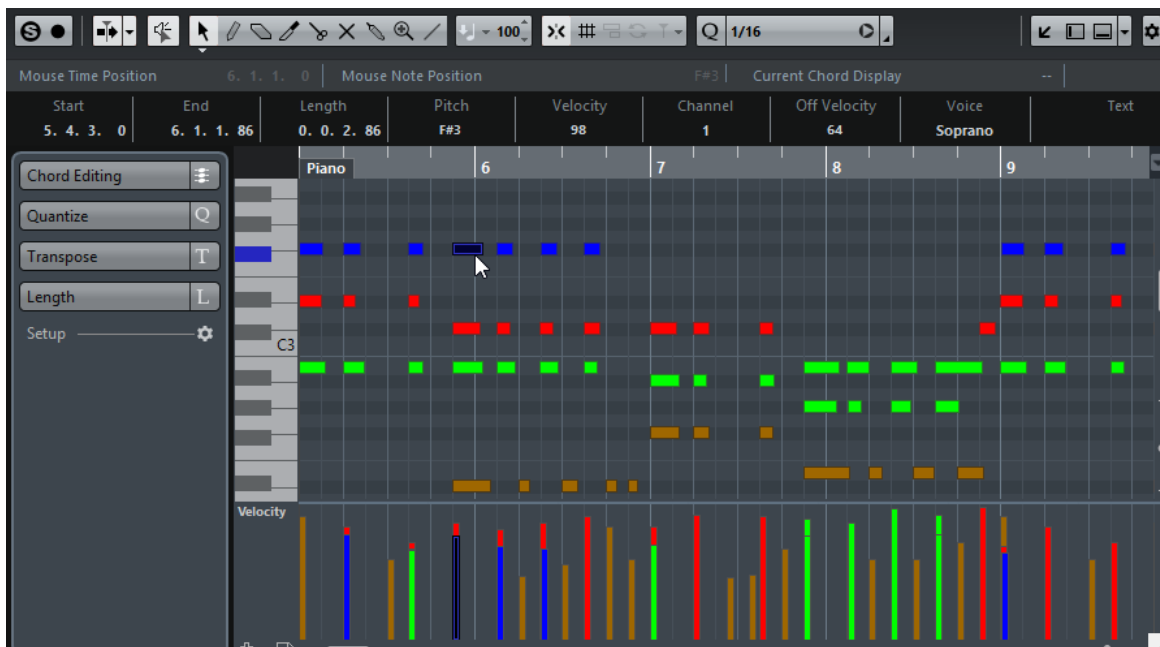
Vous pouvez transposer les notes MIDI pour les aligner sur les voix de la bibliothèque de Voicings sélectionnée.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Projet > Piste d'Accords > Assigner les voix à des notes**.

RÉSULTAT

La hauteur des notes suit maintenant le Voicing de la piste d'Accords et vous pouvez toujours éditer les notes MIDI. Quand vous sélectionnez à présent une note dans l'**Éditeur clavier**, vous voyez dans la ligne d'infos que la **Voix** est assignée.



Extraction d'événements d'accords à partir d'événements MIDI

Vous pouvez extraire des accords à partir de notes, de conteneurs ou de pistes MIDI. Cela vous permet de visualiser la structure harmonique d'un fichier MIDI et d'utiliser ce fichier comme point de départ pour travailler.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez créé la piste d'Accord et vous y avez placé des notes MIDI pouvant être interprétées comme des accords. Les pistes de batterie, de basse monophonique ou de lead ne sont pas appropriées pour cette fonction.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez un conteneur ou une ou plusieurs pistes MIDI. Vous pouvez également sélectionner les pistes, conteneurs ou notes MIDI que vous souhaitez extraire dans l'**Éditeur clavier**, l'**Éditeur de partition** ou l'**Éditeur sur place**.
2. Sélectionnez **Projet > Piste d'Accords > Créer des symboles d'accords**.
3. Configurez les paramètres à votre convenance et cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

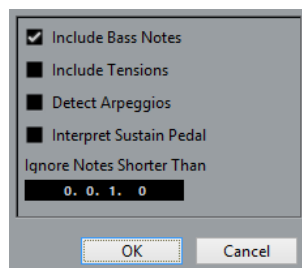
Les Événements d'accords sont créés sur la piste d'Accords.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Créer des symboles d'accords](#) à la page 576

Boîte de dialogue Créer des symboles d'accords

Cette boîte de dialogue vous permet de déterminer quelles données MIDI prendre en compte quand des événements d'accords sont extraits de données MIDI.



Inclure notes de basse

Activez cette option si vous souhaitez que vos événements d'accords contiennent une note basse.

Inclure tensions

Activez cette option si vous souhaitez que vos événements d'accords contiennent des tensions.

Détecter arpèges

Activez cette option si vous souhaitez que vos événements d'accords contiennent des accords arpégés, c'est-à-dire des accords dont les notes sont jouées l'une après l'autre, et non toutes à la fois.

Interpréter pédale de sustain

Activez cette option si vous souhaitez que vos événements d'accords contiennent des accords de pédale de sustain, c'est-à-dire des notes qui sont jouées alors que la pédale de sustain est enfoncée.

Ignorer notes plus courtes que

Permet de définir la longueur minimale des événements MIDI devant être pris en compte.

Enregistrement d'événements d'accords à partir d'un clavier MIDI

Vous pouvez utiliser un clavier MIDI pour enregistrer les événements d'accords sur la piste d'Accords.

CONDITION PRÉALABLE

Votre projet contient une piste d'Instrument sur laquelle la fonction **Activer l'enregistrement** ou la fonction **Monitor** est activée.

PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Accords, activez la fonction **Activer l'enregistrement**.
2. Dans la **palette Transport**, activez l'**Enregistrement**.
3. Jouez quelques accords sur votre clavier MIDI.

RÉSULTAT

Tous les accords reconnus sont enregistrés sous forme d'événements d'accords sur la piste d'Accords.

À NOTER

La piste d'Accords utilise des paramètres de Voicing qui lui sont propres. Les événements d'accords enregistrés peuvent donc sonner différemment.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des événements à partir de pads d'accords](#) à la page 595

Pads d'accords

Les pads d'accords vous permettent de moduler les accords et de modifier leurs Voicings et leurs tensions. En termes d'harmonies et de rythmes, ils offrent une approche plus ludique et spontanée de la composition que les fonctions des pistes d'Accords.

Vous pouvez :

- Jouer des accords en temps réel sur un clavier MIDI.
- Enregistrer votre prestation sous forme d'événements MIDI sur une piste MIDI ou une piste d'Instrument, voire sur la piste d'Accords.

À NOTER

Partons du principe que vous avez connecté et configuré un clavier MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Voicings](#) à la page 569

Pads d'accords

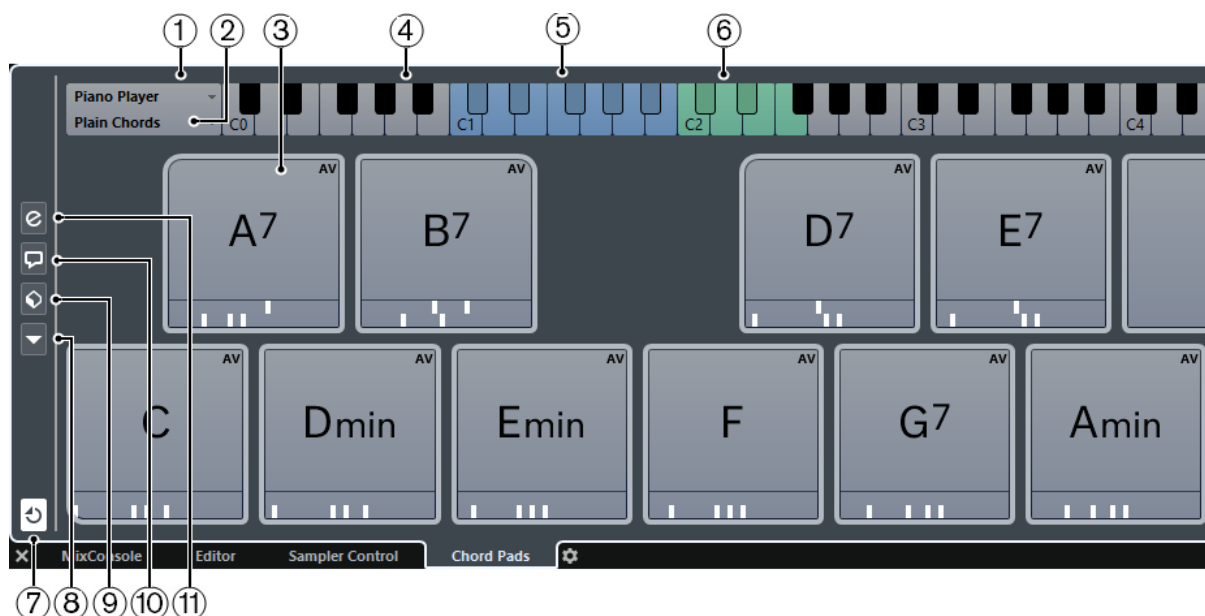
Les pads d'accords situés dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** contiennent toutes les fonctions dont vous avez besoin pour travailler avec des pads d'accords.

Pour ouvrir les pads d'accords, sélectionnez **Projet > Pads d'accords**.

À NOTER

Vous pouvez également sélectionner une piste MIDI ou d'Instrument et ouvrir la section **Accords** de l'Inspecteur, puis activer **Afficher/Masquer la zone des pads d'accords**.

Les pads d'accords contiennent les commandes suivantes :



1 Joueur actuel

Indique le joueur actuel et vous permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez sélectionner un autre joueur.

2 Mode actuel

Indique quel mode de joueur est sélectionné et permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez sélectionner un autre mode de joueur.

3 Pad d'accords

Chaque pad d'accords ne peut contenir qu'un symbole d'accord. Pour en changer, cliquez sur la commandes **Ouvrir l'éditeur** sur le bord gauche du pad d'accords.

4 Clavier

Montre les touches qui sont jouées quand vous déclenchez un pad d'accords. Pour zoomer sur le clavier, cliquez sur une touche et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas. Pour faire défiler le clavier, cliquez dessus et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite.

5 Plage de télécommande des pads

Les touches en surbrillance bleue sur le clavier correspondent aux touches de votre clavier MIDI qui déclenchent les pads d'accords. Vous pouvez définir la plage de télécommande dans la page **Télécommande** des **Réglages** des pads d'accords.

6 Plage de télécommande des Voicings/Tensions/Transpositions

Les touches en surbrillance verte sur le clavier correspondent aux touches de votre clavier MIDI qui permettent de modifier les paramètres de Voicings, de tensions et de transposition des pads. Vous pouvez activer et définir des touches de télécommande dans la page **Télécommande** des **Réglages** des pads d'accords.

7 Activer/Désactiver la télécommande pour les pads d'accords

Permet d'activer/désactiver les pads d'accords. Quand vous désactivez la télécommande des pads d'accords, votre clavier MIDI ne déclenche plus les pads.

8 Menu Fonctions

Permet d'ouvrir un menu comportant des fonctions et paramètres spécifiques aux pads d'accords.

9 Préréglages de pads d'accords

Permet d'enregistrer et de charger des préréglages pour les pads d'accords et les joueurs.

10 Afficher/Masquer le Chord Assistant

Permet d'afficher/masquer la fenêtre **Chord Assistant**, laquelle offre des suggestions d'accords à partir de l'accord défini en tant qu'origine.

11 Afficher/Masquer les paramètres

Permet d'afficher/masquer les paramètres de configuration des joueurs, de la disposition des pads et des assignations de télécommande des accords.

LIENS ASSOCIÉS

[Réglages des pads d'accords – Télécommande](#) à la page 588

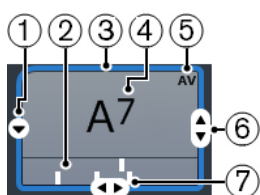
[Joueurs et Voicings](#) à la page 591

[Ouvrir des pads d'accords](#) à la page 46

Commandes des pads d'accords

Les commandes des pads d'accords vous permettent d'éditer ces pads d'accords.

- Pour afficher les commandes d'un pad d'accords, survolez-le avec le pointeur de la souris.



1 Ouvrir l'éditeur

Permet d'ouvrir l'éditeur d'accords et de sélectionner un accord pour le pad d'accords.

2 Indicateurs de Voicing

Indiquent le Voicing utilisé par l'accord. Les indicateurs de Voicing n'apparaissent que quand le niveau de zoom horizontal des pads d'accords est suffisamment élevé.

3 Référence des Voicings adaptatifs/Utiliser X en tant qu'origine pour le Chord Assistant

Quand le pad d'accords actif sert de référence pour le Voicing adaptatif, ses bordures sont de couleur jaune. Tous les autres pads d'accords suivent son Voicing sans trop s'éloigner de la référence.

Quand un pad d'accords est utilisé en tant qu'origine dans la fenêtre **Chord Assistant**, ses bordures sont colorées en bleu. Ce pad d'accords est la base de départ des suggestions proposées dans la fenêtre du **Chord Assistant**.

4 Accord assigné

Montre le symbole d'accord assigné au pad d'accords. Chaque pad d'accords ne peut contenir qu'un seul symbole d'accord. Quand le nom de l'accord assigné est trop long pour apparaître entièrement sur un pad d'accords, il est souligné et apparaît au complet dans une infobulle.

5 AV (Voicing adaptatif)/L (Verrou)

Tous les pads d'accords suivent le Voicing adaptatif. Le symbole AV l'indique. Si vous modifiez manuellement le Voicing d'un pad, le Voicing adaptatif sera désactivé.

Le symbole L indique que le pad d'accords est verrouillé contre toute édition.

6 Voicing

Permet de configurer un autre Voicing pour le pad d'accords.

7 Tensions

Permet d'ajouter ou de supprimer des tensions pour l'accord.

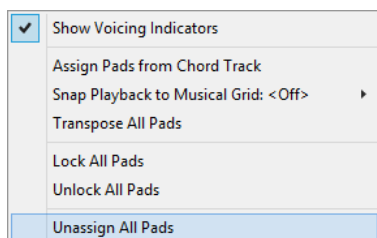
Menu contextuel des pads d'accords

- **Utiliser X en tant qu'origine pour le Chord Assistant**

Permet d'utiliser l'accord du pad actuel en tant qu'accord d'origine pour le Chord Assistant.

- **Assigner le pad depuis l'entrée MIDI**
Permet d'assigner un accord en appuyant sur les touches d'un clavier MIDI.
- **Verrouiller**
Permet de verrouiller un pad d'accords contre toute édition.
- **Voicing adaptatif**
Tous les pads d'accords suivent le Voicing adaptatif. Une coche l'indique. Si vous modifiez manuellement le Voicing d'un pad, le Voicing adaptatif sera désactivé.
- **Référence des Voicings adaptatifs**
Permet de choisir le pad actuel en tant que référence pour le Voicing adaptatif. Quand cette référence est définie, les Voicings automatiques des pads qui suivent ne s'écartent pas trop du Voicing de référence. Il n'est possible d'utiliser qu'un pad en tant que référence pour le Voicing adaptatif.
- **Désassigner le pad**
Permet de supprimer l'assignation d'accords du pad actuel.

Menu Fonctions



- **Afficher les indicateurs de Voicing**
Permet d'activer/désactiver les indicateurs de Voicing qui peuvent être affichés en bas de chaque pad d'accords.
- **Assigner les pads depuis la piste d'Accords**
Permet d'assigner les événements d'accords de la piste d'Accords aux pads d'accords en suivant l'ordre dans lequel ils apparaissent sur la piste d'Accords. Les événements d'accords dont il y a plusieurs occurrences ne sont assignés qu'une seule fois.
- **Caler la lecture sur la grille musicale**
Permet de retarder la lecture d'un pad d'accord déclenché jusqu'à la prochaine position musicale définie. Cette option pourra s'avérer utile si vous travaillez avec un arpégiateur ou avec le Joueur de patterns.
- **Transposer tous les pads**
Permet de transposer tous les pads d'accords d'une valeur définie.
- **Verrouiller tous les pads**
Permet de verrouiller tous les pads d'accords contre toute édition.
- **Déverrouiller tous les pads**
Permet de déverrouiller tous les pads d'accords.
- **Désassigner tous les pads**
Permet de supprimer l'assignation des accords de tous les pads.

Préparatifs

Avant de commencer à utiliser les pads d'accords, vous devez créer une piste MIDI ou une piste d'Instrument, y charger un instrument et ouvrir les pads d'accords.

CONDITION PRÉALABLE

Un clavier MIDI a été installé et configuré.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Instrument**.
2. Dans la boîte de dialogue **Ajouter piste d'Instrument**, sélectionnez un instrument et cliquez sur **Ajouter une piste**.
3. Sur la piste d'Instrument, cliquez sur **Activer l'enregistrement**.
4. Sélectionnez **Projet > Pads d'accords** pour ouvrir les **Pads d'accords**.

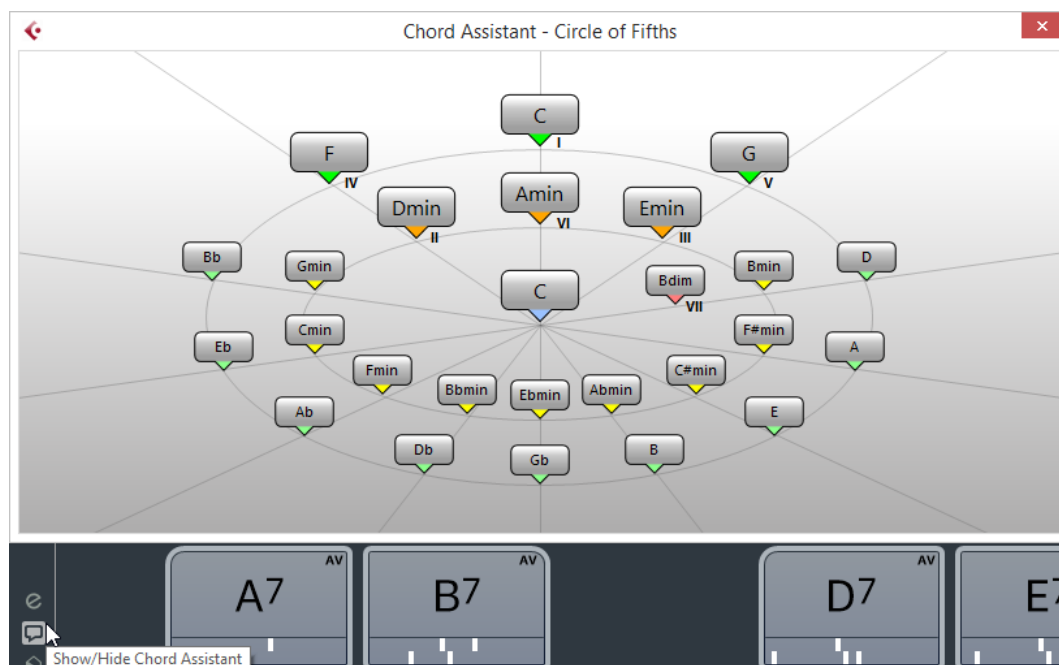
RÉSULTAT

Vous pouvez à présent cliquer sur des pads d'accords ou appuyer des touches assignées sur votre clavier MIDI afin de déclencher les accords préassignés.

Chord Assistant

Le **Chord Assistant** permet d'utiliser un accord en tant que référence pour les suggestions de l'accord suivant. Il vous aide à trouver des accords appropriés dans la suite d'accords de votre morceau.

- Cliquez sur **Afficher/Masquer le Chord Assistant** à gauche de la zone des pads d'accords afin d'ouvrir le **Chord Assistant**.



Vous devez définir un accord de départ en procédant comme suit :

- Faites un clic droit sur le pad d'accords qui contient l'accord que vous souhaitez utiliser comme point de départ et sélectionnez **Utiliser X en tant qu'origine pour le Chord Assistant**.

La fenêtre **Chord Assistant** vous suggère des accords à suivre que vous pouvez assigner aux pads d'accords.

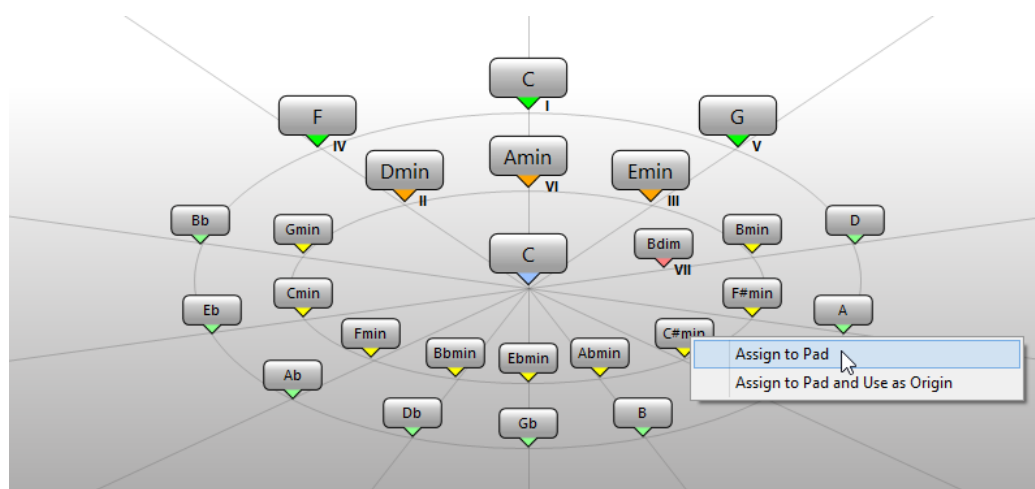
Mode Chord Assistant – Cycle des quintes

La fenêtre **Chord Assistant** montre les accords dans une représentation interactive du cycle des quintes.

L'accord de départ qui détermine la tonalité figure au centre de la fenêtre **Chord Assistant**. La note tonique (I) de cette tonalité figure en haut au centre. Sur le cercle externe, vous pouvez voir les douze accords majeurs séparés par des intervalles d'une quinte.

Sur le cercle interne, vous pouvez voir les accords mineurs correspondants en parallèle.

Les accords appartenant à la tonalité actuelle sont accompagnés de chiffres romains qui correspondent aux degrés de l'échelle musicale. Vous pouvez utiliser ces accords pour créer des suites d'accords classiques. Pour un résultat moins habituel, essayez les autres accords.



- Pour jouer un accord, cliquez dessus.
Les trois derniers accords sur lesquels vous avez cliqué sont encadrés en surbrillance.
- Pour assigner un accord au prochain pad d'accord non assigné, faites un clic droit sur l'accord suggéré et sélectionnez **Assigner au pad**.
Vous pouvez également faire glisser l'accord suggéré sur un pad d'accords.
- Pour assigner un accord suggéré au prochain pad d'accord non assigné et l'utiliser comme origine, faites un clic droit sur cet accord et sélectionnez **Assigner au pad et utiliser comme origine**.

À NOTER

Le **Cycle des quintes** est également disponible dans la fenêtre **Chord Assistant** de la piste d'Accords.

Assignation d'accords à des pads d'accords

Certains accords sont préassignés aux pads d'accords. Vous pouvez néanmoins assigner vos propres accords.

Pour assigner des accords à des pads d'accords, vous pouvez utiliser :

- La fenêtre de l'**Éditeur d'accords**
- La fenêtre **Chord Assistant – Cycle des quintes**
- Votre clavier MIDI

- Les événements d'accords de la piste d'Accords

Désassigner des pads d'accords

Vous pouvez supprimer tous les pads d'accords afin de partir de zéro.

PROCÉDER AINSI

- À gauche des pads d'accords, ouvrez le **Menu Fonctions** et sélectionnez **Désassigner tous les pads**.
-

Assignment d'accords avec l'Éditeur d'accords

Si vous savez exactement quel accord vous souhaitez assigner à un pad d'accords particulier, vous pouvez utiliser l'Éditeur d'accords.

PROCÉDER AINSI

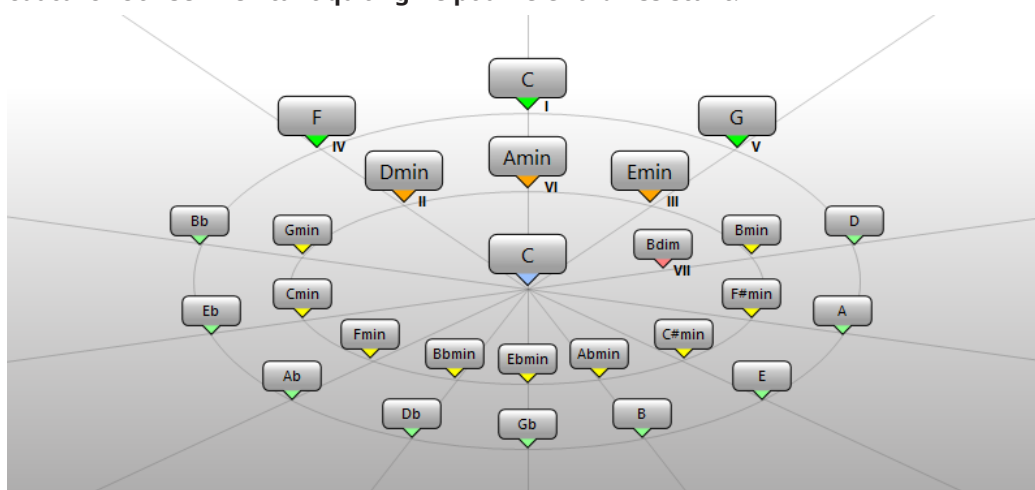
1. Placez le pointeur de la souris sur le bord gauche du pad d'accords et cliquez sur **Ouvrir l'éditeur**.
 2. Dans la fenêtre **Éditeur d'accords**, servez-vous des boutons de définition d'accords pour définir une note de base, un type d'accord, une tension et une note basse. Le nouvel accord est automatiquement déclenché pour vous donner une idée du résultat.
-

Assignment d'accords en mode Chord Assistant – Cycle des quintes

Si vous souhaitez utiliser un accord en tant que point de départ pour une suite d'accords sans savoir comment créer cette suite, vous pouvez utiliser la fenêtre **Chord Assistant – Cycle des quintes**.

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le pad d'accords que vous souhaitez utiliser comme point de départ et activez **Utiliser x en tant qu'origine pour le Chord Assistant**.



La fenêtre **Chord Assistant** s'ouvre et les bordures du pad d'accords changent de couleur, ce qui indique que l'accord assigné est désormais utilisé en tant que point de départ.

L'accord d'origine est affiché au centre et les accords qui appartiennent à la même échelle musicale figurent au-dessus. Les numéros indiquent le degré de l'échelle musicale des accords. Ils vous aideront à créer vos suites d'accords.

2. Dans la fenêtre **Chord Assistant**, cliquez sur les symboles d'accord pour déclencher les accords correspondants.

3. Pour assigner un accord, faites-le glisser de la fenêtre **Chord Assistant** sur le pad d'accords.

À NOTER

Si l'un des pads d'accords suivants est libre, vous pouvez également faire un clic droit sur l'accord dans la fenêtre **Chord Assistant** et sélectionner **Assigner au pad**. L'accord est alors assigné au prochain pad libre.

Assignation d'accords à l'aide d'un clavier MIDI

Si vous savez quel accord vous souhaitez assigner à un pad d'accords particulier, vous pouvez l'assigner à l'aide d'un clavier MIDI.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez sélectionné une piste MIDI ou une piste d'Instrument.

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le pad d'accords que vous souhaitez utiliser pour le nouvel accord, puis sélectionnez **Assigner le pad depuis l'entrée MIDI**.
Les bordures du pad d'accords changent de couleur, ce qui indique que le pad est prêt pour l'enregistrement.
2. Sur votre clavier MIDI, appuyez sur les touches de l'accord que vous souhaitez assigner. L'accord et son Voicing sont assignés au pad d'accords et vous entendez l'accord obtenu.

À NOTER

Le Voicing assigné peut être modifié à l'aide du paramètre **Voicing adaptatif**. Si vous souhaitez conserver le Voicing de ce pad, vous avez donc intérêt à faire un clic droit sur le pad d'accords et à sélectionner **Verrouiller** dans le menu contextuel.

LIENS ASSOCIÉS

[Voicing adaptatif](#) à la page 592

Assignation d'accords à partir de la piste d'Accords

Vous pouvez assigner aux pads d'accords les événements d'accords de la piste d'Accords.

PROCÉDER AINSI

- À gauche des pads d'accords, cliquez sur le bouton **Menu Fonctions** et sélectionnez **Assigner les pads depuis la piste d'Accords**.
Si des accords avaient déjà été assignés aux pads d'accords, un message d'avertissement vous informe que toutes les assignations réalisées auparavant seront remplacées.
-

RÉSULTAT

Les événements d'accords sont assignés aux pads d'accords en suivant l'ordre dans lequel ils apparaissent sur la piste d'Accords.

À NOTER

Les événements d'accords qui apparaissent plus d'une fois sur la piste d'Accords ne sont assignés qu'une fois.

Déplacement et copie des pads d'accords

Vous pouvez intervertir les assignations d'accords de deux pads ou copier un accord avec ses paramètres d'un pad à un autre.

- Pour intervertir l'assignation des pads d'accords de deux pads, cliquez sur un pad d'accords et faites-le glisser sur un autre pad d'accords.
Pendant que vous faites glisser le pad, la bordure du pad d'accords de destination change de couleur. Quand vous déposez le pad sur un autre pad, les assignations d'accords s'intervertissent.
- Pour copier l'assignation d'accords d'un pad d'accords sur un autre pad, faites un **Alt**-clic sur ce pad d'accords et faites-le glisser sur un autre pad d'accords.
Pendant que vous faites glisser le pad, la bordure du pad d'accords de destination change de couleur. Quand vous déposez le pad sur l'autre pad, l'assignation du premier pad est copiée sur le pad d'accords de destination.

À NOTER

Quand vous déplacez ou copiez des pads d'accords, l'accord est déplacé ou copié avec ses paramètres, à l'exception de la Référence des Voicings adaptatifs.

Lecture et enregistrement des accords

Jouer des pads d'accords à l'aide d'un clavier MIDI

CONDITION PRÉALABLE

Un clavier MIDI a été connecté et configuré.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Instrument**.
 2. Dans la boîte de dialogue **Ajouter piste d'Instrument**, sélectionnez un instrument VST.
 3. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
Une piste d'Instrument intégrant l'instrument VST sélectionné est créée dans votre projet.
 4. Sur la piste d'Instrument, cliquez sur **Activer l'enregistrement**.
 5. Sélectionnez **Projet > Pads d'accords** pour ouvrir les **Pads d'accords** en bas de la fenêtre **Projet**.
 6. Appuyez sur des touches de votre clavier MIDI afin de déclencher les accords préassignés aux pads d'accords.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Réglages des pads d'accords – Télécommande](#) à la page 588

[Modification de la plage de télécommande des pads](#) à la page 590

Enregistrement d'accords sur des pistes MIDI ou d'Instrument

Il est possible d'enregistrer les accords déclenchés par les pads d'accords sur des pistes MIDI ou d'Instrument. Vous pourrez ainsi relire et éditer votre prestation quand bon vous semblera.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez connecté et configuré un clavier MIDI, ouvert et configuré les pads d'accords, et créé dans votre projet une piste d'Instrument ou MIDI sur laquelle vous avez chargé un instrument VST.

PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Instrument, cliquez sur **Activer l'enregistrement**.
2. Dans la palette **Transport**, activez **Enregistrement**.
3. Sur votre clavier MIDI, appuyez sur les touches qui déclenchent des pads d'accords.

À NOTER

Servez-vous des touches qui ne sont pas assignées pour jouer et enregistrer d'autres accords.

RÉSULTAT

Les accords déclenchés sont enregistrés sur la piste. Les événements de note sont automatiquement assignés à différents canaux MIDI en fonction de leurs hauteurs. Les événements de note qui correspondent à la voix soprano sont assignés au canal MIDI 1, à la voix alto au canal MIDI 2 et ainsi de suite.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez à présent ouvrir l'**Éditeur clavier** et retoucher les conteneurs MIDI enregistrés à l'aide des fonctions d'édition des accords, par exemple. Vous pouvez également utiliser la fonction **MIDI > Dissoudre les conteneurs** pour décomposer les accords enregistrés en fonction de leurs hauteurs/canaux.

Enregistrement d'accords sur la piste d'Accords

Il est possible d'enregistrer les accords déclenchés sur la piste d'Accords. Vous pourrez ainsi créer facilement des événements d'accords pour une partition, par exemple.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez connecté et configuré un clavier MIDI, ouvert et configuré les pads d'accords, et créé une piste d'Instrument ou MIDI sur laquelle vous avez chargé un instrument VST.

PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Instrument, activez **Monitor**.
2. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Accord** pour créer la piste d'Accords.
3. Dans l'Inspecteur de la piste d'Accords, cliquez sur **Activer l'enregistrement**.
4. Dans la palette **Transport**, activez **Enregistrement**.
5. Sur votre clavier MIDI, appuyez sur les touches qui déclenchent des pads d'accords.

À NOTER

Servez-vous des touches qui ne sont pas assignées pour jouer et enregistrer d'autres accords.

RÉSULTAT

Les événements d'accords sont enregistrés sur la piste d'Accords.

À NOTER

Les événements d'accords enregistrés peuvent être différents ceux lus par les pads d'accords. Ceci est dû au fait que les paramètres de Voicing de la piste d'Accords sont différents de ceux des pads d'accords.

LIENS ASSOCIÉS

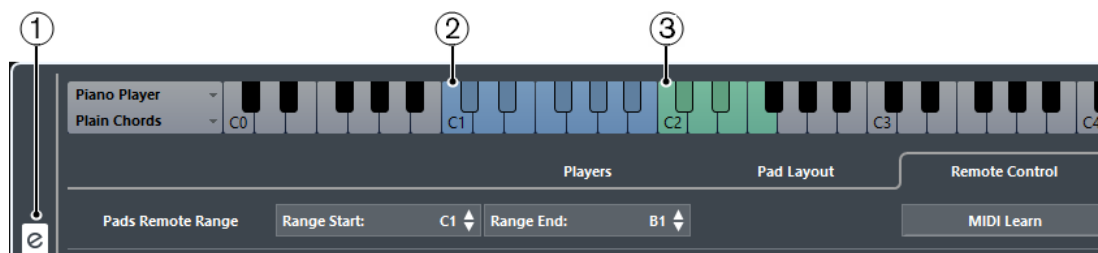
[Fonctions d'accord](#) à la page 563

[Voicings](#) à la page 569

Réglages des pads d'accords – Télécommande

Dans l'onglet **Télécommande** des **Réglages** des pads d'accords, vous pouvez modifier les assignations de touches de télécommande.

- À gauche des pads d'accords, cliquez sur **Afficher/Masquer les paramètres** et activez l'onglet **Télécommande**.



- 1 Afficher/Masquer les paramètres**
Permet d'accéder aux paramètres des pads d'accords.
- 2 Plage de télécommande des pads**
Les touches qui sont assignées en tant que touches de télécommande pour les pads d'accords sont colorées en bleu.
- 3 Voicings/Tensions/Transpositions**
Les touches qui sont assignées en tant que touches de télécommande pour les commandes de Voicing, de tension et de transposition sont colorées en vert.

LIENS ASSOCIÉS

[Plage de télécommande des pads](#) à la page 588

Plage de télécommande des pads

La plage de télécommande des pads est la plage des touches de télécommande qui déclenchent les accords assignés aux pads d'accords.

- Sélectionnez **Télécommande** pour ouvrir les paramètres de la plage de télécommande des pads.



- 1 Plage de télécommande des pads**
Permet de configurer les notes de début et de fin de la plage de télécommande.
Par défaut, le **Début de l'intervalle** est fixé à C1 et la **Fin de l'intervalle** à B1. Les touches correspondantes sont affichées en bleu sur le clavier dans les pads d'accords. Vous pouvez déclencher les accords assignés aux pads d'accords en jouant les touches comprises dans cette plage de notes sur votre clavier MIDI.
- 2 Voicings/Tension/Transposition**

Permettent d'assigner des touches de télécommande pour contrôler les paramètres de Voicings, de tension et de transposition du dernier pad d'accords joué. Vous pouvez également assigner des contrôleurs continus pour changer simultanément tous les pads. Les touches de télécommande des Voicings, des tensions et des transpositions sont affichées en vert.

3 Acquisition MIDI

Permet d'activer/désactiver la fonction Acquisition MIDI afin d'assigner l'entrée MIDI à la plage de télécommande des pads et aux paramètres de contrôle des Voicings, des tensions et des transpositions.

4 Activer

Permet d'activer/désactiver l'assignation des touches de télécommande des paramètres Voicings, Tensions et Transposition. Quand cette option est désactivée, seule l'assignation des touches de la plage de télécommande des pads est active.

5 Verrouiller les accords

Activez cette option si vous souhaitez que le pad d'accords continue de jouer jusqu'à ce qu'il soit redéclenché.

Assignations de télécommandes par défaut

Assignation de télécommandes par défaut pour le contrôle des pads

Par défaut, les événements MIDI C1 à B1 déclenchent les accords assignés aux pads d'accords. Toutes les touches qui ne sont pas assignées pour la télécommande peuvent être utilisées pour jouer normalement.

Vous pouvez modifier le Voicing, la tension ou la transposition de l'accord déclenché en activant **Activer** dans la partie inférieure de l'onglet **Télécommande** et en utilisant les notes de télécommande par défaut suivantes :

Action	Description	Note de télécommande
Voicings : Précédent	Permet de jouer le Voicing précédent du dernier accord joué.	C2
Voicings : Suivant	Permet de jouer le Voicing suivant du dernier accord joué.	C#2
Voicings de tous les pads d'accords	La position de la molette détermine les Voicings des accords qui seront joués par tous les pads d'accords.	CC 1 Molette de modulation
Tensions : Moins	Permet de jouer le dernier accord joué avec moins de tensions.	D2
Tensions : Plus	Permet de jouer le dernier accord joué avec davantage de tensions.	D#2

Action	Description	Note de télécommande
Tensions de tous les pads d'accords	Permet de déterminer le niveau de tension du prochain accord joué par tous les pads d'accords.	CC 16
Transposer : Vers le bas	Permet de rejouer le dernier accord joué en le transposant vers le bas.	E2
Transposer : Vers le haut	Permet de rejouer le dernier accord joué en le transposant vers le haut.	F2
Transposition de tous les pads d'accords	La position de la molette détermine la valeur de transposition des accords qui seront joués par tous les pads d'accords. Les positions maximale et minimale de la molette correspondent à +/-5 demi-tons.	Mollette Pitchbend

Les assignations de télécommandes s'enregistrent de manière globale.

À NOTER

Si vous utilisez les touches de télécommande contrôlant les Voicings, les tensions ou la transposition après avoir relâché la touche de télécommande du pad d'accords, le prochain accord joué sera affecté.

Modification de la plage de télécommande des pads

Vous pouvez agrandir la plage de télécommande des pads afin d'accéder à un plus grand nombre de pads d'accords. Si vous souhaitez disposer d'un plus grand nombre de touches pour jouer des notes normales sur votre clavier MIDI, vous pouvez réduire la plage de télécommande des pads.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Afficher/Masquer les paramètres > Télécommande** pour ouvrir les assignations de télécommande.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez sur **Acquisition MIDI** de manière à allumer le bouton, puis appuyez sur les deux touches de votre clavier MIDI que vous souhaitez définir en tant que début et fin de la plage.
 - Saisissez une nouvelle valeur dans les champs **Début de l'intervalle** et **Fin de l'intervalle**.
-

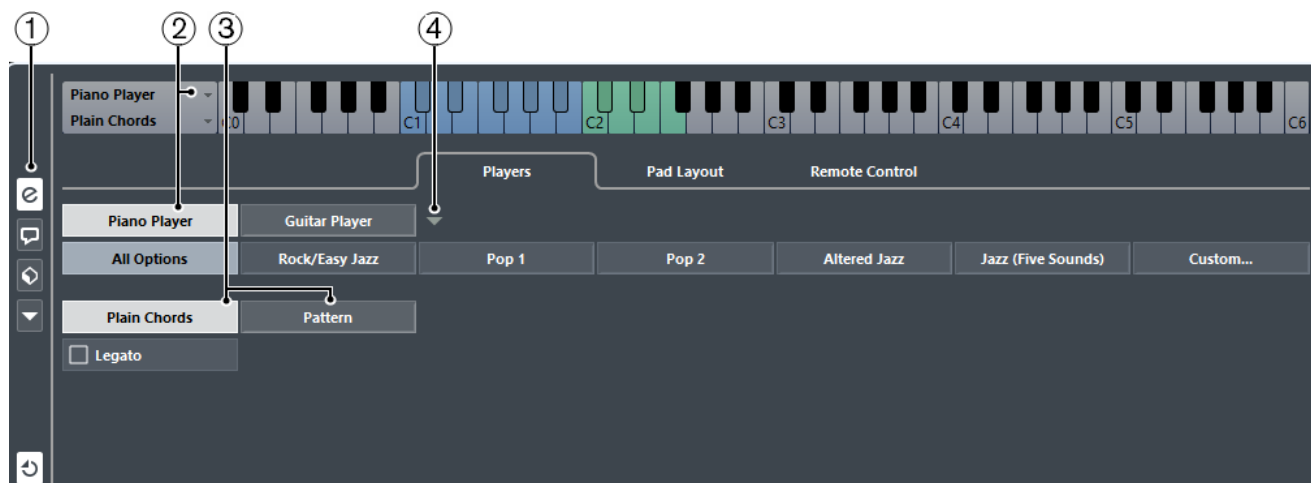
RÉSULTAT

Sur le clavier, la représentation de la plage de télécommande des pads a changé.

Réglages des pads d'accords – Joueur

Dans l'onglet **Joueur** des **Réglages** des pads d'accords, vous pouvez modifier le Voicing utilisé par les pads d'accords. Vous pouvez sélectionner plusieurs joueurs dont les Voicings sont caractéristiques du genre de joueur en question. Par défaut, c'est l'option **Joueur de piano** qui est activée. En sélectionnant **Accords classiques** ou **Pattern**, vous pouvez déterminer la façon dont seront jouées les notes de l'accord.

- À gauche des pads d'accords, cliquez sur **Afficher/Masquer les paramètres** et activez l'onglet **Joueur**.



- 1 Afficher/Masquer les paramètres**
Permet d'accéder aux paramètres des pads d'accords.
- 2 Sélection du joueur**
Permet de sélectionner le joueur et d'utiliser son Voicing pour les pads d'accords.
- 3 Accords classiques/Pattern**
 - Sélectionnez **Accords classiques** pour déclencher simultanément toutes les notes d'un accord.
 - Sélectionnez **Pattern** pour diviser les accords en notes individuelles.
- 4 Gérer les joueurs**
Permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez sélectionner le joueur que vous souhaitez ajouter. Ce menu permet également de renommer ou de supprimer le joueur actuel.

LIENS ASSOCIÉS

[Joueurs et Voicings](#) à la page 591

[Voicings](#) à la page 569

[Réglages des pads d'accords – Joueur](#) à la page 591

Joueurs et Voicings

Les différents types d'instruments et de styles intègrent des bibliothèques de Voicings différentes. Celles-ci déterminent comment les accords seront joués, et à quelles hauteurs. Ces Voicings sont appelés Joueurs.

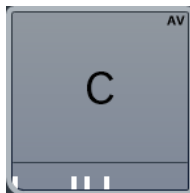
LIENS ASSOCIÉS

[Voicings](#) à la page 569

Voicing adaptatif

Dans Cubase, le paramètre Voicing adaptatif vise à faire en sorte que les hauteurs ne changent pas trop brusquement dans les progressions d'accords.

Le Voicing adaptatif est activé et les Voicings des pads d'accords sont déterminés de façon automatique, suivant les règles spécifiques qui s'appliquent aux voix.



Si vous souhaitez définir manuellement le Voicing d'un pad d'accords particulier, et faire en sorte qu'il ne change pas automatiquement, vous pouvez utiliser la commande Voicing située à droite de ce pad d'accords. Quand vous assignez votre propre Voicing, le Voicing adaptatif est désactivé pour le pad d'accords et celui-ci ne suit plus les règles qui s'appliquent aux voix dans la référence des Voicings. Pour réactiver le Voicing adaptatif, faites un clic droit sur le pad d'accords et activez l'option **Voicing adaptatif**.

Pour verrouiller le Voicing d'un pad d'accords, vous pouvez faire un clic droit sur le pad et activer l'option **Verrouiller**. Ce pad est alors verrouillé contre l'édition et les contrôles de télécommande, et le **Voicing adaptatif** est désactivé. Pour déverrouiller le pad d'accords, faites un clic droit dessus et désactivez l'option **Verrouiller**.

Lecteur de patterns

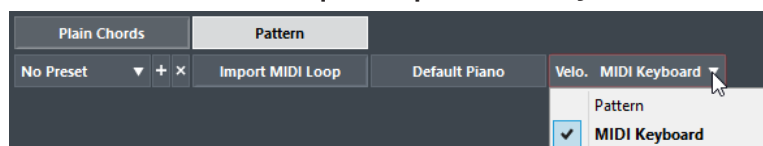
Le lecteur de patterns vous permet de diviser l'accord déclenché en notes individuelles qui sont lues les unes après les autres (en arpège).

Utilisation du Joueur de patterns

Le joueur de patterns joue une à une les notes qui constituent l'accord (en arpège).

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Afficher/Masquer les paramètres > Joueur > Pattern**.



2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur **Importer la boucle MIDI** pour sélectionner la boucle MIDI que vous souhaitez utiliser en tant que pattern.
- Faites glisser un conteneur MIDI de l'affichage d'événements vers le champ **Déposer un conteneur MIDI**.

À NOTER

La boucle ou le conteneur doit comporter entre trois et cinq voix. Dans la **MediaBay**, le nombre de voix est indiqué dans la colonne **Voix** de la liste de résultats.

La boucle ou le conteneur sert de référence et détermine la manière de laquelle l'accord doit être joué. Le champ **Déposer un conteneur MIDI** indique le nom de la boucle ou du conteneur sélectionné.

3. Dans le champ **Vélocité depuis :**, sélectionnez une source de vélocité pour les notes.

- Activez **Clavier MIDI** pour déterminer les valeurs de vélocité en appuyant plus ou moins fort sur les touches de votre clavier MIDI.
 - Activez **Pattern** pour utiliser les valeurs de vélocité de la boucle ou du conteneur MIDI sélectionné en tant que pattern.
-

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si vous souhaitez utiliser un pattern dans d'autres projets, vous pouvez l'enregistrer dans la section des pré-réglages du joueur de patterns.

LIENS ASSOCIÉS

[Assigner des voix à des notes](#) à la page 575

[Configuration des colonnes de la liste de résultats](#) à la page 402

Utiliser différents Joueurs sur plusieurs pistes

Vous pouvez configurer plusieurs joueurs utilisant des sons différents sur des pistes différentes. Quand vous activez l'enregistrement sur ces pistes et jouez avec les pads d'accords, chaque piste utilise un joueur différent.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Instrument**.
2. Dans la boîte de dialogue **Ajouter piste d'Instrument**, saisissez un nombre de pistes dans le champ **Nombre**, puis sélectionnez un instrument VST.
3. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
Les pistes d'Instrument sont créées dans votre projet.
4. Sélectionnez **Projet > Pads d'accords** pour ouvrir les pads d'accords.
5. À gauche des pads d'accords, activez **Afficher/Masquer les paramètres** et cliquez sur **Joueur**.
6. Sélectionnez la première piste d'Instrument, sélectionnez un son dans l'instrument VST, puis sélectionnez un joueur dans les pads d'accords.
Par exemple, vous pouvez sélectionner un son de piano et assigner un **Joueur de piano**.

À NOTER

Quand vous configurez le joueur sur une piste, veillez à ce que la fonction **Activer l'enregistrement** ou **Monitor** soit activée uniquement sur cette piste.

7. Sélectionnez la deuxième piste d'Instrument, sélectionnez un son dans l'instrument VST, puis configurez un autre joueur.
Par exemple, vous pouvez sélectionner un son de guitare et assigner un **Joueur de guitare**.
 8. Sélectionnez la piste d'Instrument suivante et procédez de la même manière qu'avec les deux autres pistes.
Par exemple, vous pouvez sélectionner un son d'instrument à corde et assigner un **Joueur de base**.
 9. Sélectionnez toutes les pistes d'Instrument et cliquez sur **Activer l'enregistrement**.
-

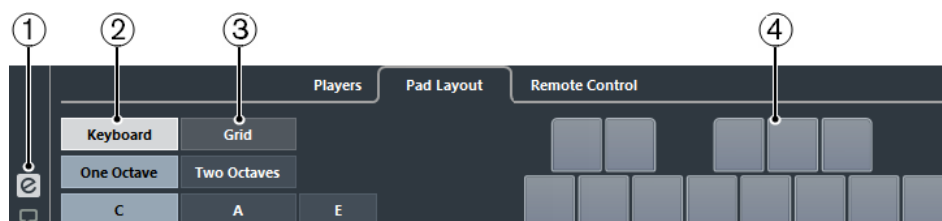
RÉSULTAT

Vous pouvez maintenant jouer les pads d'accords et utiliser les paramètres de télécommande des tensions et des transpositions pour modifier simultanément tous les symboles d'accord de chaque joueur. Toutefois, si vous modifiez le **Voicing**, seul le joueur sélectionné sera affecté.

Réglages des pads d'accords – Disposition des pads

L'onglet **Disposition des pads** dans les **Réglages** des pads d'accords vous permettent de modifier la disposition des pads. Par défaut, c'est la disposition sous forme de clavier qui est utilisée, mais vous pouvez afficher les pads dans une grille si vous préférez. Après avoir modifié la disposition des pads, il est parfois nécessaire de revoir la configuration de télécommande.

- À gauche des pads d'accords, cliquez sur **Afficher/Masquer les paramètres** et activez l'onglet **Disposition des pads**.



- 1 Afficher/Masquer les paramètres**
Permet d'accéder aux paramètres des pads d'accords.
- 2 Clavier**
Activez cette option pour afficher les pads d'accords sous la forme d'un clavier. Vous pouvez afficher une ou plusieurs octaves et choisir de fixer le premier pad d'accords à Do (C), La (A) ou Mi (E).
- 3 Grille**
Activez cette option pour afficher les pads d'accords sous la forme d'une grille. Vous pouvez afficher jusqu'à 4 lignes et 16 colonnes.
- 4 Affichage de la disposition**
Permet de voir comment la disposition des pads d'accords active se présente.

Préréglages de pads d'accords

Les préréglages de pads d'accords sont des modèles qui peuvent être appliqués à des pads d'accords nouveaux ou existants.

Les préréglages de pads d'accords intègrent les accords assignés aux pads d'accords, mais également les configurations du joueur, notamment les données relatives aux patterns que vous avez importés via la **MediaBay** ou par glisser-déplacer. Les préréglages de pads d'accords vous permettent de charger des accords ou de réutiliser des configurations du joueur en un clin d'œil. Le menu Préréglages de pads d'accords se trouve à gauche des pads d'accords. Les préréglages de pads d'accords sont classés dans la **MediaBay** et vous pouvez les réorganiser en fonction de leurs attributs.

- Pour enregistrer/charger un préréglage de pads d'accords, sélectionnez **Préréglages de pads d'accords > Enregistrer/Charger un préréglage de pads d'Accords**.

Vous pouvez également charger uniquement les accords assignés d'un préréglage de pads d'accords, sans nécessairement charger les configurations du joueur. Vous pourrez ainsi utiliser des accords que vous avez enregistrés dans un préréglage sans modifier les paramètres que vous avez configurés pour le joueur.

- Pour charger uniquement les accords d'un préréglage de pads d'accords, sélectionnez **Préréglages de pads d'accords > Charger les accords du préréglage**.

De même, vous pouvez choisir de ne charger que les configurations du joueur comprises dans un préréglage de pads d'accords. Si vous avez configuré des paramètres très complexes pour le joueur, vous pourrez ainsi les réutiliser sur d'autres pads d'accords sans changer les accords assignés.

- Pour charger uniquement les configurations de joueurs provenant d'un préréglage de pads d'accords, sélectionnez **Préréglages de pads d'accords > Charger les joueurs du préréglage**.

Enregistrement de préréglages de pads d'accords

Après avoir configuré des pads d'accords, vous pouvez les enregistrer dans des préréglages de pads d'accords.

PROCÉDER AINSI

1. À gauche des pads d'accords, sélectionnez **Préréglage de pads d'accords > Enregistrer le préréglage de pads d'accords**.
2. Dans la section **Nouveau préréglage**, saisissez le nom du nouveau préréglage.

À NOTER

Vous pouvez également définir des attributs pour le préréglage.

3. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le préréglage et quitter la boîte de dialogue.
-

Créer des événements à partir de pads d'accords

Vous pouvez utiliser les accords assignés aux pads d'accords pour créer des événements d'accords ou des conteneurs MIDI dans la fenêtre **Projet**.

- Pour créer un événement d'accord, faites glisser un pad d'accord sur la piste d'Accords.
- Pour créer un conteneur MIDI d'une longueur d'une mesure, faites glisser un pad d'accords sur une piste MIDI ou d'Instrument.

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement d'événements d'accords à partir d'un clavier MIDI](#) à la page 577

Éditer le tempo et la mesure

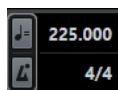
Modes de tempo du projet

Vous pouvez définir un mode de tempo différent pour chaque projet, selon que votre morceau a un tempo fixe ou que son tempo évolue au fil du projet.

Voici les modes de tempo qui vous sont proposés dans la palette **Transport** :

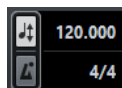
- **Mode de tempo fixe**

Si vous souhaitez travailler avec un tempo fixe, qui ne change donc pas pendant le projet, désactivez **Activer piste Tempo** dans la palette **Transport**. Vous pouvez modifier la valeur de tempo de manière à définir un tempo de répétition fixe.



- **Mode Piste Tempo**

Si le tempo change pendant votre morceau, activez **Activer piste Tempo** dans la palette **Transport**. Vous pouvez modifier la valeur de tempo afin de changer le tempo au niveau du curseur. Si votre projet ne comporte pas de changements de tempo, le tempo est modifié au début du projet.



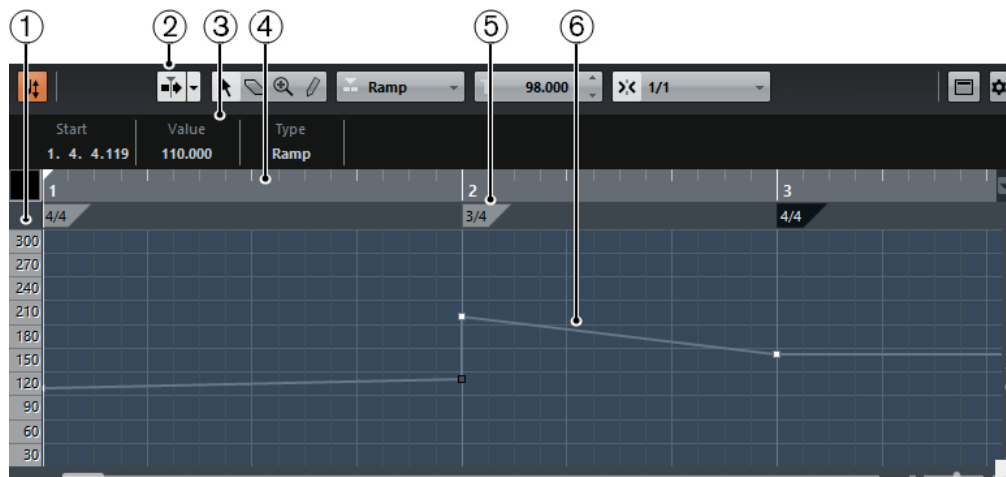
LIENS ASSOCIÉS

[Configurer des projets pour les changements de tempo](#) à la page 598

Éditeur de piste Tempo

L'**Éditeur de piste Tempo** offre un aperçu de la configuration du tempo dans le projet. Il vous permet de créer et d'éditer des événements de tempo.

- Pour ouvrir l'**Éditeur de piste Tempo**, sélectionnez **Projet > Piste Tempo** ou appuyez sur **Ctrl/Cmd-T**.



L'Éditeur de piste Tempo comprend plusieurs sections :

- 1 Échelle de tempo**
Indique l'échelle de tempo en BPM.
- 2 Barre d'outils**
Regroupe des outils qui permettent de sélectionner, de créer et de modifier les événements de tempo et de mesure.
- 3 Ligne d'infos**
Indique des informations sur l'événement de tempo ou de mesure sélectionné.
- 4 Règle**
Montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet.
- 5 Indication de mesure**
Montre les événements de mesure du projet.
- 6 Affichage de la courbe de tempo**
Quand le tempo de votre projet est fixe, le graphique ne contient qu'un seul événement de tempo et indique un tempo fixe.
Quand votre projet est en mode Piste Tempo, le graphique montre la courbe de tempo et les événements de tempo du projet.

Barre d'outils

La barre d'outils regroupe des outils qui permettent de sélectionner, de créer et de modifier les événements de tempo et de mesure.

Voici les outils disponibles :

Activer piste Tempo



Permet de configurer le projet en mode Piste Tempo au lieu du mode de tempo fixe.

Afficher/Masquer infos



Permet d'ouvrir/fermer la ligne d'infos.

Outils



Outils permettant de sélectionner, d'effacer, de zoomer et de dessiner.

Défilement automatique



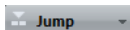
Permet de faire défiler le graphique des événements de tempo pendant la lecture et de faire en sorte que le curseur de projet reste visible en permanence dans l'éditeur.

Calage



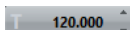
Permet de restreindre les déplacements et positionnements horizontaux des événements de tempo à certaines positions. Les événements de chiffrage de mesure se calent toujours sur le début des mesures.

Type des nouveaux points de tempo



Permet de sélectionner le type des points de tempo créés. Sélectionnez **Rampe** si vous souhaitez que le tempo évolue progressivement du précédent point de la courbe au nouveau. Sélectionnez **Saut** si vous souhaitez que la courbe passe sans transition du précédent point au nouveau. Sélectionnez **Automatique** pour que les nouveaux points de tempo soient du même type que le précédent point sur la courbe.

Tempo actuel



En mode de tempo fixe, permet de modifier le tempo actuel.

Configurer des changements de tempo dans un projet

Quand la piste Tempo est activée, vous pouvez créer des changements de tempo dans votre projet.

À NOTER

Quand vous travaillez en mode Piste Tempo, veillez à configurer le format d'affichage de la règle de la fenêtre **Projet** sur **Mesure**. Faut de quoi, vous pourriez obtenir des résultats inattendus.

Quand vous activez **Activer piste Tempo** dans la palette **Transport**, la courbe de la piste Tempo s'affiche dans le graphique de la courbe de tempo.

Voici comment définir des valeurs de tempo :

- En ajoutant des événements de tempo dans l'**Éditeur de piste Tempo**.

LIENS ASSOCIÉS

[Configurer des projets pour les changements de tempo](#) à la page 598

Configurer des projets pour les changements de tempo

Quand vous créez un projet, son tempo est automatiquement configuré en mode de tempo fixe. Si votre projet contient des changements de tempo, vous devez le configurer en mode Piste Tempo.

PROCÉDER AINSI

- Pour configurer votre projet en mode Piste Tempo, procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la palette **Transport**, activez l'option **Activer piste Tempo**.

- Sélectionnez **Projet > Piste Tempo** et activez l'option **Activer piste Tempo**.
-

RÉSULTAT

Le tempo du projet est maintenant configuré pour suivre la piste Tempo.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de piste Tempo](#) à la page 596

Configurer une piste Tempo en y créant des changements de tempo

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Piste Tempo** pour ouvrir l'**Éditeur de piste Tempo**.
2. Ouvrez le menu local **Type des nouveaux points de tempo** et sélectionnez une option.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Sélectionner** et cliquez sur la courbe de tempo.
 - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Crayon** puis cliquez et faites glisser le pointeur sur la courbe de tempo.

À NOTER

Quand le **Calage** est activé, les points créés sur la courbe de tempo sont placés en fonction de la grille de calage.

RÉSULTAT

L'événement de tempo est créé sur la courbe de tempo.

Éditer des événements de tempo

Dans l'**Éditeur de piste Tempo**, vous pouvez éditer les événements de tempo sélectionnés.

Vous pouvez procéder de la sorte :

- Avec l'outil **Sélectionner**, cliquez et faites glisser la souris dans le sens horizontal et/ou vertical.
- Dans la **Ligne d'infos**, modifiez la valeur de tempo dans le champ **Valeur**.

À NOTER

Quand vous éditez des événements de tempo sur les courbes de tempo, assurez-vous que le format d'affichage de la règle de la fenêtre **Projet** est configuré sur **Mesure**. Faut de quoi, vous pourriez obtenir des résultats inattendus.

Pour supprimer des événements de tempo, procédez de la sorte :

- Avec l'outil **Effacer**, cliquez sur l'événement de tempo.
- Sélectionnez l'événement de tempo et appuyez sur **Retour arrière**.

À NOTER

Vous ne pouvez pas supprimer le premier événement de tempo.

Voici comment modifier le type de la courbe de tempo :

- Dans la **Ligne d'infos**, modifiez le type de la courbe de tempo dans le champ **Type**.

Définir un tempo de projet fixe

Si votre morceau ne contient pas de changements de tempo et que la piste Tempo est désactivée, vous pouvez définir un tempo fixe pour votre projet.

Quand la piste Tempo est désactivée, la courbe de cette piste est grisée. Le tempo fixe est représenté par une ligne horizontale dans le graphique de la courbe de tempo.

Si vous connaissez le tempo de votre morceau, vous pouvez définir la valeur du tempo dans les champs suivants :

- Le champ **Tempo** dans le panneau **Transport**
- Le champ **Tempo actuel** dans la barre d'outils de l'**Éditeur de piste Tempo**

Si vous ne connaissez pas le tempo de votre morceau, vous pouvez vous servir de l'un des outils suivants pour le calculer et le définir :

- Calculatrice de tempo
- Défini le tempo du projet à partir d'une boucle

LIENS ASSOCIÉS

[Aligner le tempo du projet sur celui d'un enregistrement](#) à la page 600

[Aligner le tempo du projet sur celui d'une boucle audio](#) à la page 601

Aligner le tempo du projet sur celui d'un enregistrement

Vous pouvez vous servir de la **Calculatrice de tempo** pour calculer le tempo de signaux audio ou MIDI enregistrés librement, puis affecter ce tempo à tout le projet.

CONDITION PRÉALABLE

Le tempo est en mode **Fixe**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle**.
2. Dans l'affichage d'événements, sélectionnez une section de l'enregistrement qui couvre exactement un certain nombre de temps entiers.
3. Sélectionnez **Projet > Calculatrice de tempo**.
4. Saisissez dans le champ de valeur **Temps** le nombre de temps compris dans la sélection. Le tempo calculé est indiqué dans le champ **BPM**.
5. Dans la section **Insérer tempo dans la piste Tempo**, cliquez sur **Au début de la piste Tempo**.

RÉSULTAT

Le tempo du projet s'aligne sur le tempo détecté dans votre enregistrement.

LIENS ASSOCIÉS

[Calculatrice de tempo](#) à la page 602

Définir le tempo du projet en battant la mesure

Vous pouvez définir le tempo de signaux audio ou MIDI enregistrés sans métronome en battant la mesure.

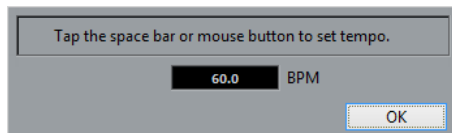
CONDITION PRÉALABLE

Le tempo est en mode **Fixe**.

PROCÉDER AINSI

1. Lancez la lecture.
2. Sélectionnez **Projet > Calculatrice de tempo.**
3. Cliquez sur **Taper le tempo.**

La fenêtre **Taper le tempo** s'ouvre.



4. Utilisez **Espace** pour définir le tempo de l'enregistrement qui est lu en battant la mesure. Le tempo calculé est actualisé dans le champ **BPM** à chacun de vos battements.
 5. Cliquez sur **OK** pour refermer la fenêtre. Le tempo ainsi défini est indiqué dans le champ **BPM** de la **Calculatrice de tempo.**
 6. Cliquez sur l'un des boutons de la section **Insérer tempo dans la piste Tempo** pour insérer le tempo calculé sur la piste Tempo.
-

RÉSULTAT

Le tempo du projet est aligné sur le tempo que vous avez défini en battant la mesure.

LIENS ASSOCIÉS

[Définir un tempo de projet fixe](#) à la page 600

Aligner le tempo du projet sur celui d'une boucle audio

Il est possible d'aligner le tempo du projet sur celui d'une boucle audio.

CONDITION PRÉALABLE

Votre projet contient une boucle audio qui n'est pas en **Mode Musical.**

PROCÉDER AINSI

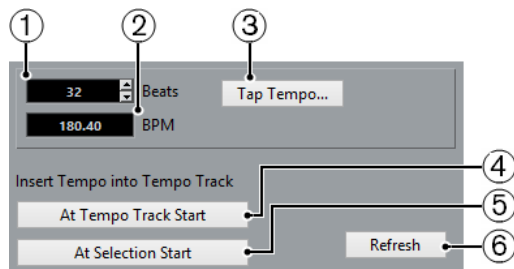
1. Dans la règle de la fenêtre **Projet**, placez le délimiteur gauche sur le début de la boucle audio.
 2. Placez le délimiteur droit sur la fin de la dernière mesure. Cette position ne correspond pas forcément à la fin de la boucle, la fin de la mesure pouvant se trouver avant la fin de cette boucle.
 3. Sélectionnez la boucle audio.
 4. Sélectionnez **Audio > Avancé > Utiliser tempo de l'événement.** Il vous est demandé si vous souhaitez définir le tempo global du projet.
 5. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez sur **Oui** pour définir le tempo global du projet.
 - Cliquez sur **Non** pour définir uniquement le tempo sur la section concernée de l'événement audio.
-

RÉSULTAT

Le tempo du projet s'aligne sur le tempo détecté dans la boucle audio.

Calculatrice de tempo

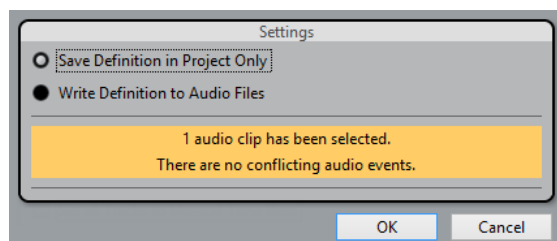
La **Calculatrice de tempo** est un outil permettant de calculer le tempo de l'audio ou d'un morceau MIDI enregistré sans référence. Elle permet également de régler le tempo en le « donnant » physiquement.



- Pour ouvrir la **Calculatrice de tempo** pour un enregistrement audio ou MIDI, sélectionnez **Projet > Calculatrice de tempo**.
- 1 Temps**
Permet de saisir le nombre de temps compris dans la section sélectionnée de votre enregistrement.
- 2 BPM**
Indique le tempo détecté dans la sélection.
- 3 Taper le tempo**
Permet d'accéder à une fenêtre dans laquelle vous pouvez définir le tempo en battant la mesure.
- 4 Insérer tempo dans la piste Tempo au début de la piste Tempo**
Si votre projet est en mode de tempo piste, le tempo calculé est attribué au premier point de la courbe de tempo. Si votre projet est en mode de tempo Fixe, le tempo calculé est attribué au projet dans son ensemble.
- 5 Insérer tempo dans la piste Tempo au début de la sélection**
Si votre projet est en mode de tempo Piste, un événement de tempo utilisant le tempo calculé est créé au début de la sélection.
- 6 Rafraîchir**
Permet de recalculer le tempo. Il est nécessaire de le faire si la sélection est modifiée, par exemple.

Régler la définition en fonction du tempo

La boîte de dialogue **Régler définition en fonction du tempo** vous permet d'aligner des signaux audio enregistrés sans métronome sur un tempo spécifique.



- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Régler définition en fonction du tempo** pour un enregistrement audio, sélectionnez **Audio > Avancé > Régler définition en fonction du tempo**.

Enregistrer définition seulement dans le projet

Permet d'enregistrer les données de tempo uniquement dans le fichier de projet.

Écrire définition dans les fichiers audio

Permet d'écrire les données de tempo dans les fichiers audio sélectionnés. Vous pouvez ainsi utiliser ces fichiers dans d'autres projets avec les données de tempo correspondantes.

Aligner le tempo de signaux audio sur celui du projet

Vous pouvez aligner le tempo de signaux audio enregistrés sans métronome sur le tempo du projet.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements audio que vous souhaitez aligner sur le tempo du projet.
2. Sélectionnez **Audio > Avancé > Régler définition en fonction du tempo**.
3. Facultatif : Configurez les paramètres.
4. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Les informations de tempo sont copiées sur les données audio et les pistes sont configurées en base de temps musicale. Cette opération s'appuie sur un traitement Warp des événements. Le **Mode Musical** est activé pour les événements audio. Les pistes audio suivent maintenant tous les changements de tempo du projet.

Événements de mesure

Vous pouvez configurer une ou plusieurs mesures au sein d'un même projet.

Vous pouvez configurer le premier événement de mesure de votre projet dans la palette **Transport**. Vous pouvez créer d'autres événements de mesure dans l'**Éditeur de piste Tempo**.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils](#) à la page 29

[Transport](#) à la page 36

Créer des événements de mesure dans l'Éditeur de piste Tempo.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Piste Tempo** pour ouvrir l'**Éditeur de piste Tempo**.
2. Sélectionnez le **Crayon** dans la barre d'outils, puis cliquez dans la règle à la position temporelle où vous souhaitez insérer l'événement de mesure.
3. Modifiez le numérateur et le dénominateur afin de changer la valeur de l'événement de mesure.

À NOTER

Vous pouvez également sélectionner l'événement de mesure et modifier la valeur de mesure dans la ligne d'infos.

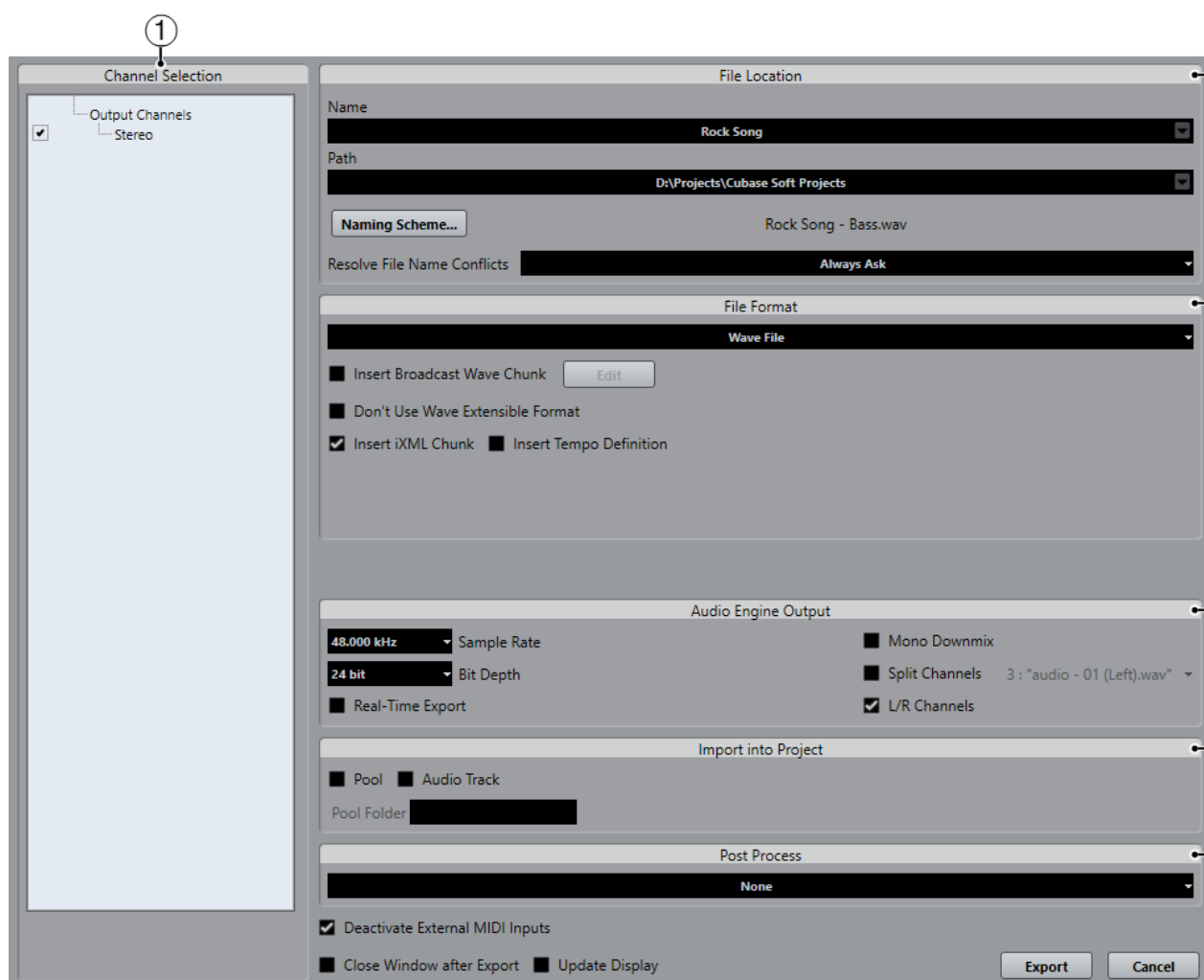
RÉSULTAT

L'événement de mesure est ajouté à la position temporelle définie. Ces modifications sont répercutées sur l'axe temporel et dans l'affichage des événements de la fenêtre **Projet** et des éditeurs.

Exporter un mixage audio

La fonction **Exporter mixage audio** vous permet d'exporter le mixage de toutes les données audio comprises entre les délimiteurs gauche et droit d'un projet.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**, sélectionnez **Fichier > Exporter > Mixage Audio**.



La boîte de dialogue **Exporter mixage audio** comprend plusieurs sections :

1 Sélection de canal

Permet de sélectionner la voie qui est incluse dans le mixage à partir d'une liste regroupant toutes les voies de sortie disponibles dans le projet.

2 Location

Permet de configurer le schéma d'attribution de nom du fichier exporté et de sélectionner son emplacement.

3 Format de fichier

Permet de sélectionner un format et de configurer d'autres paramètres pour le fichier qui sera créé. Ces paramètres portent notamment sur les codecs, les métadonnées, la fréquence d'échantillonnage, la résolution en bits, etc. Les options disponibles dépendent du format de fichier sélectionné.

4 Sortie Moteur audio

Permet de définir une fréquence d'échantillonnage, une résolution et le nombre de voies Audio pour la sortie audio.

5 Importer dans le projet

Permet de réimporter automatiquement dans votre projet le fichier audio mixé.

6 Post-traitement

Permet de définir ce qui se passe une fois le processus d'exportation terminé.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélection de canal](#) à la page 607

[Location](#) à la page 607

[Format de fichier](#) à la page 609

[Sortie Moteur audio](#) à la page 616

[Importer dans le projet](#) à la page 618

[Post-traitement](#) à la page 618

Exportation du mixage dans des fichiers audio

PROCÉDER AINSI

1. Placez les délimiteurs gauche et droit de manière à englober la section que vous désirez exporter.
2. Configurez les pistes de façon à entendre ce que vous souhaitez exporter.
Vous pouvez par exemple rendre muets les conteneurs ou pistes à exclusion du mixage, régler manuellement les paramètres de la **MixConsole** et/ou activer les boutons de lecture **R** (Read) d'automatisation sur les voies de la **MixConsole**.

IMPORTANT

La configuration du **Routage de sortie** dans l'**Inspecteur** de la piste correspondante détermine la largeur de voie du fichier exporté à l'aide de la fonction **Exporter mixage audio**. Si aucun bus de sortie principal n'a été sélectionné, le fichier audio exporté contiendra uniquement du silence.

3. Sélectionnez **Fichier > Exporter > Mixage audio**.
4. Dans la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**, configurez les paramètres à votre convenance.
5. Cliquez sur **Exporter**.

RÉSULTAT

Le fichier audio est exporté.

IMPORTANT

- Si l'intervalle d'exportation est défini de telle manière que les effets appliqués à un événement précédent (une réverb, par exemple) se prolongent jusqu'à l'événement mixé, ces effets seront intégrés au mixage même si l'événement comportant les effets n'est pas compris dans l'intervalle du mixage. Si ce n'est pas ce que vous souhaitez, rendez muet le premier événement.

Voies disponibles pour l'exportation

La section **Sélection de canal** de la boîte de dialogue **Exporter mixage audio** contient la liste des voies que vous pouvez exporter sous forme de mixage audio.

À NOTER

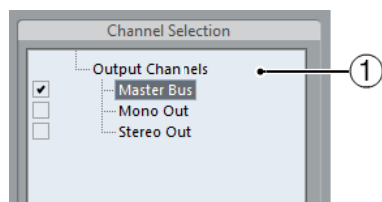
Les pistes MIDI ne peuvent pas être exportées. Pour inclure des données MIDI dans un mixage, vous devez enregistrer ces données sur des pistes Audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Connexions audio](#) à la page 21

Sélection de canal

La section **Sélection de canal** vous permet de sélectionner les voies qui seront incluses dans le mixage.

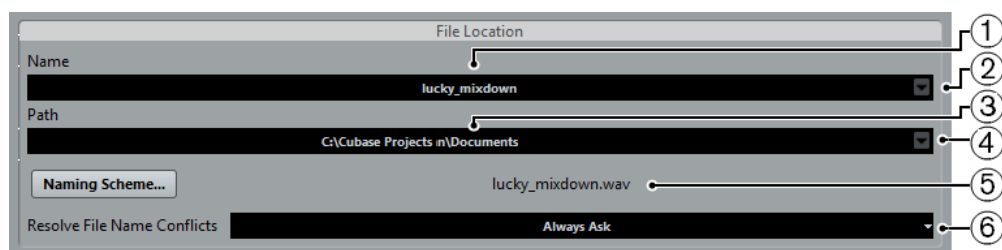


1 Voies disponibles pour l'exportation

Dans la liste, activez les voies que vous souhaitez inclure dans le mixage. Seul le son des voies activées est inclus dans le mixage. Les paramètres de la **MixConsole**, l'activation pour l'enregistrement et les effets d'insert sont pris en compte.

Location

La section **Location** vous permet de définir le nom et l'emplacement du fichier d'exportation.



1 Nom

Permet de définir le nom du fichier d'exportation.

2 Attribution de nom

Permet d'ouvrir un menu local regroupant les options d'attribution de nom :

- **Utiliser nom du projet** : permet d'insérer le nom du projet dans le champ **Nom**.
- **Actualisation automatique du nom** : permet d'ajouter un numéro au nom du fichier. Ce numéro augmente chaque fois que vous exportez un fichier.

3 Chemin

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir l'emplacement du fichier.

4 Spécification du chemin

Permet d'ouvrir un menu local regroupant les options suivantes :

- **Sélectionner** : permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir l'emplacement du fichier.
- **Utiliser dossier audio du projet** : insère l'emplacement du dossier **Audio** de votre projet en tant que chemin.
- **Chemins d'accès récents** : permet de sélectionner les emplacements de fichiers récemment sélectionnés.
- **Supprimer chemins récents** : permet de supprimer tous les emplacements de fichiers récemment sélectionnés.

5 Schéma de nom

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir un schéma de nom pour le fichier d'exportation.

6 Résoudre les conflits de noms de fichier

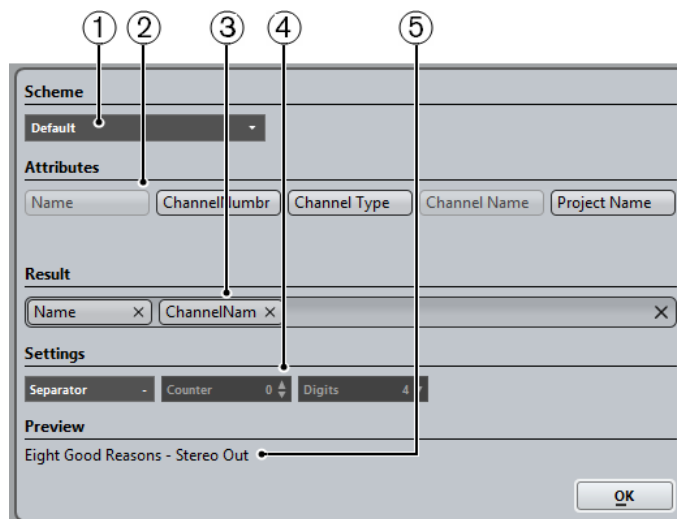
Permet de configurer la résolution des conflits de noms avec les fichiers existants.

LIENS ASSOCIÉS

[Résoudre les conflits de noms de fichier](#) à la page 609

Boîte de dialogue Schéma de nommage

Les attributs de noms qui sont disponibles dans cette boîte de dialogue changent en fonction de la voie que vous avez sélectionnée pour l'exportation.



1 Schéma

Permet de sélectionner, de créer, d'enregistrer et de supprimer des formats de noms.

2 Attributs

Contient les attributs du schéma d'attribution de noms disponibles.

3 Résultat

Il est possible de faire glisser des attributs dans ce champ et de les réorganiser par glisser-déplacer.

4 Réglages

Permet de configurer les séparateurs et le compteur.

5 Prévisualisation

Permet de prévisualiser le format de nom actuel.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélection de canal](#) à la page 607

Définition des schémas d'attribution de noms

Vous pouvez définir un format de nom en combinant des attributs qui détermineront la structure des noms des fichiers audio exportés.

PROCÉDER AINSI

1. Glissez-déplacez jusqu'à cinq attributs dans la section **Résultat**.
Vous pouvez également double-cliquer sur un attribut pour l'ajouter dans la section **Résultat**.
2. Dans la section **Réglages**, double-cliquez sur la zone de texte **Séparateur** et saisissez un séparateur.
La section **Prévisualisation** montre un aperçu du format de nom de fichier que vous obtiendrez avec les paramètres configurés.
3. Facultatif : Double-cliquez sur la zone de texte de la section **Schéma** et saisissez un nom de pré-réglage. Appuyez sur Entrée pour enregistrer vos paramètres dans un pré-réglage.

À NOTER

Le pré-réglage est uniquement disponible pour les voies qui sont sélectionnées dans la section **Sélection de canal** de la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**.

Résoudre les conflits de noms de fichier

L'exportation de données audio engendre des conflits de noms de fichier avec les fichiers existants qui portent le même nom. Vous pouvez configurer la gestion des conflits de noms de fichier.

Dans la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**, sélectionnez une des options suivantes dans le menu local **Résoudre les conflits de noms de fichier** :

Toujours demander

Il vous est systématiquement demandé si le fichier existant doit être remplacé ou si un numéro doit être ajouté au nom du fichier d'exportation afin de le différencier du fichier existant.

Créer un nom de fichier unique

Des numéros croissants sont ajoutés aux noms de fichier afin de différencier chacun d'entre eux.

Toujours remplacer

Le fichier existant est toujours remplacé.

Format de fichier

La section **Format de fichier** vous permet de sélectionner un format et de configurer d'autres paramètres pour le fichier de mixage.

Les formats de fichiers disponibles sont les suivants :

- **Fichier Wave**
Ce format est le plus répandu sur la plate-forme PC. Les fichiers Wave portent l'extension `.wav`.
- **Fichier AIFC**
Il s'agit d'une norme de format de fichier audio définie par Apple Inc. Les fichiers AIFC sont utilisés par la plupart des plates-formes informatiques. Ils prennent en charge des taux de

compression pouvant aller jusqu'à 6:1 et leurs en-têtes contiennent des balises. Ces fichiers portent l'extension .aifc.

- **Fichiers AIFF**

Il s'agit d'une norme de format de fichier audio définie par Apple Inc. Les fichiers AIFF sont utilisés par la plupart des plates-formes informatiques. Ils peuvent intégrer des chaînes de texte. Les fichiers AIFF portent l'extension .aif.

- **MPEG**

Cette gamme de normes est utilisée pour l'encodage de données audio-visuelles telles que des films, des vidéos et de la musique dans un format numérique compressé. Cubase peut lire des fichiers MPEG Niveau 2 et MPEG Niveau 3. Les fichiers MP3 sont des fichiers très compressés qui bénéficient néanmoins d'une bonne qualité audio. Ces fichiers portent l'extension .mp3.

- **Fichier Windows Media Audio** (Windows uniquement)

Il s'agit d'un format de fichier audio défini par Microsoft Inc. La taille des fichiers WMA peut être réduite sans que cela affecte leur qualité audio. Les fichiers portent l'extension .wma.

- **Fichier FLAC**

Ce format en standard ouvert réduit de 50 à 60 % la taille des fichiers Wave classiques. Les fichiers portent l'extension .flac.

- **Fichier Ogg Vorbis**

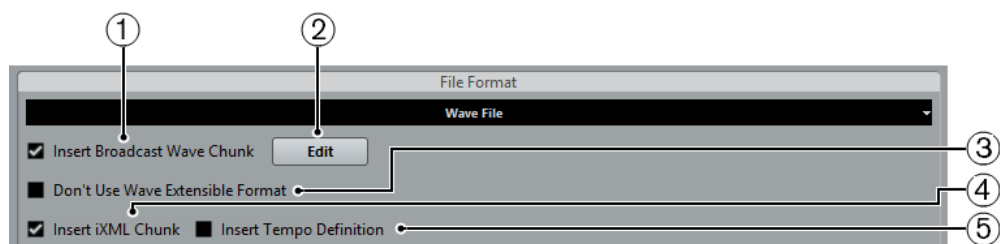
Cette technologie d'encodage et de diffusion audio ouverte est dans le domaine public. L'encodeur Ogg Vorbis utilise un encodage au débit variable. Il génère des fichiers audio compressés de petite taille compte tenu de leur qualité audio élevée. Ces fichiers portent l'extension .ogg.

- **Fichier Wave 64**

Ce format propriétaire a été développé par Sonic Foundry Inc. Il offre la même qualité audio que les fichiers Wave, mais les fichiers Wave 64 peuvent être bien plus volumineux. Il est particulièrement indiqué pour les longs enregistrements car les fichiers peuvent dépasser 2 Go. Ces fichiers portent l'extension .w64.

Fichiers Wave

Les fichiers Wave se reconnaissent à leur extension .wav. Ce format est le plus répandu sur la plate-forme PC.



Quand vous sélectionnez le format **Fichier Wave** pour le fichier exporté, vous pouvez configurer les paramètres suivants :

- 1 **Insérer informations Broadcast Wave**

Permet d'activer l'intégration d'autres informations sur le fichier au format Broadcast Wave.

À NOTER

Quand vous activez cette option, un fichier Broadcast Wave est créé. Certaines applications ne prennent pas en charge ces fichiers. Si vous avez des difficultés à utiliser le fichier dans

une autre application, désactivez **Insérer informations Broadcast Wave** et réexportez le fichier.

2 Édition

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** afin de saisir des informations.

3 Ne pas utiliser le format Wave extensible

Permet de désactiver le format Wave Extensible, lequel contient des métadonnées supplémentaires, telle que la configuration de haut-parleurs.

4 Insérer informations iXML

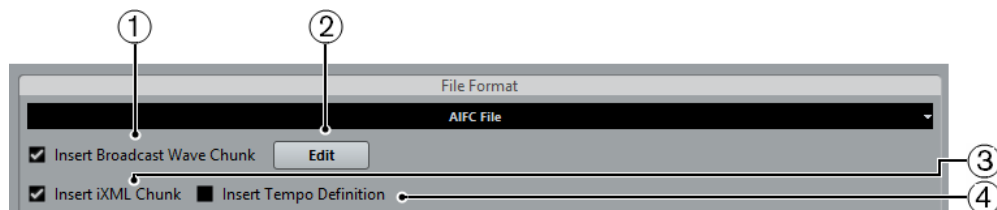
Permet d'intégrer d'autres métadonnées associées au projet, telles que le nom du projet, l'auteur et la fréquence d'images.

5 Insérer définition du tempo

Cette option n'est disponible que quand l'option **Insérer informations iXML** est activée. Elle vous permet d'intégrer les informations de tempo de la piste tempo dans les informations iXML des fichiers exportés.

Fichiers AIFC

Les fichiers AIFC prennent en charge des taux de compression pouvant aller jusqu'à 6:1 et leurs en-têtes contiennent des balises. Les fichiers au format AIFC se reconnaissent à leur extension .aifc et ils sont utilisés sur la majorité des plates-formes.



1 Insérer informations Broadcast Wave

Permet d'activer l'intégration d'autres informations sur le fichier au format Broadcast Wave.

À NOTER

Quand vous activez cette option, un fichier Broadcast Wave est créé. Certaines applications ne prennent pas en charge ces fichiers. Si vous avez des difficultés à utiliser le fichier dans une autre application, désactivez **Insérer informations Broadcast Wave** et réexportez le fichier.

2 Édition

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** afin de saisir des informations intégrées.

3 Insérer informations iXML

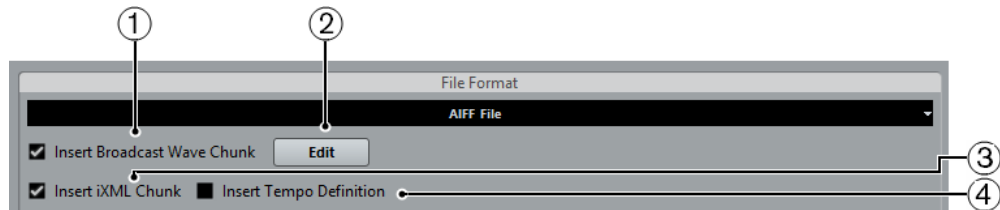
Permet d'intégrer d'autres métadonnées associées au projet, telles que le nom du projet, l'auteur et la fréquence d'images.

4 Insérer définition du tempo

Cette option n'est disponible que quand l'option **Insérer informations iXML** est activée. Elle vous permet d'intégrer les informations de tempo de la piste tempo dans les informations iXML des fichiers exportés.

Fichiers AIFF

Les lettres AIFF signifient Audio Interchange File Format – soit, littéralement, format de fichier pour échange audio. Ce standard a été défini par la firme Apple Inc. Les fichiers au format AIFF se reconnaissent à leur extension .aif et ils sont utilisés sur la majorité des plates-formes.



1 Insérer informations Broadcast Wave

Permet d'activer l'intégration d'autres informations sur le fichier.

À NOTER

Quand vous activez cette option, un fichier Broadcast Wave est créé. Certaines applications ne prennent pas en charge ces fichiers. Si vous avez des difficultés à utiliser le fichier dans une autre application, désactivez **Insérer informations Broadcast Wave** et réexportez le fichier.

2 Édition

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** afin de saisir des informations intégrées.

3 Insérer informations iXML

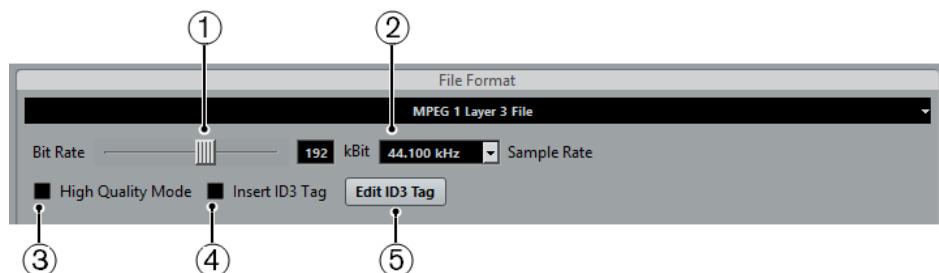
Permet d'intégrer d'autres métadonnées associées au projet, telles que le nom du projet, l'auteur et la fréquence d'images.

4 Insérer définition du tempo

Cette option n'est disponible que quand l'option **Insérer informations iXML** est activée. Elle vous permet d'intégrer les informations de tempo de la piste tempo dans les informations iXML des fichiers exportés.

Fichiers MP3 (MPEG-1 Niveau 3)

Les fichiers MP3 sont des fichiers très compressés qui bénéficient néanmoins d'une bonne qualité audio. Ils portent l'extension .mp3.



1 Débit numérique

Détermine la résolution en bits du fichier mp3. Plus la résolution est élevée, plus la qualité audio est bonne et plus le fichier est volumineux. Pour l'audio en stéréo, il est considéré qu'une résolution de 128 kbit/s offre une bonne qualité audio.

2 Fréquence d'échantillonnage

Détermine la fréquence d'échantillonnage du fichier mp3.

3 Haute qualité

Permet de changer le mode de rééchantillonnage de l'encodeur. Cette option peut donner de meilleurs résultats en fonction de vos réglages. Elle ne permet cependant pas de sélectionner la **Fréquence d'échantillonnage**.

4 Insérer tag ID3

Permet d'inclure des informations de Tag ID3 dans le fichier exporté.

5 Éditer tag ID3

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Tag ID3** et de saisir des informations sur le fichier. Ces informations sont incorporées à l'en-tête du fichier et peuvent être affichées par la plupart des applications de lecture de MP3.

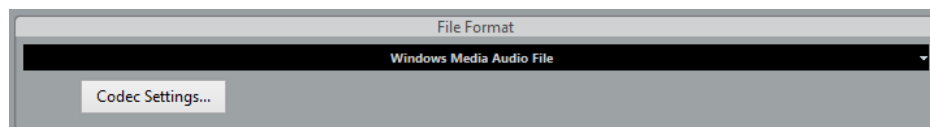
Mise à niveau de l'encodeur MP3 (Cubase AI et Cubase LE uniquement)

Cubase AI et Cubase LE offrent une fonction qui permet d'exporter des mixages audio sous forme de fichiers MP3. Cette fonction est limitée à 20 encodages d'essai ou à une période d'essai de 30 jours à compter de la date d'installation (selon ce qui se produit en premier). Au terme de cette période, la fonction est désactivée tant que vous n'achetez pas l'encodeur MP3 pour Cubase.

- Quand le format MP3 est sélectionné et que vous cliquez sur **Exporter**, la fenêtre qui apparaît vous indique combien d'encodages d'essai il vous reste. Vous pouvez acheter la fonction d'exportation MP3 non limitée en cliquant sur **Visiter la Boutique en ligne**. Ceci vous amènera dans la boutique en ligne de Steinberg où vous pourrez acheter cette mise à jour. Notez qu'une connexion internet en état de marche est nécessaire.

Fichiers Windows Media Audio (Windows uniquement)

Le format Windows Media Audio de Microsoft Inc. utilise des codecs audio élaborés et une compression sans perte. Le format WMA permet de réduire la taille des fichiers sans entraîner de réduction de la qualité audio. Ces fichiers portent l'extension .wma.

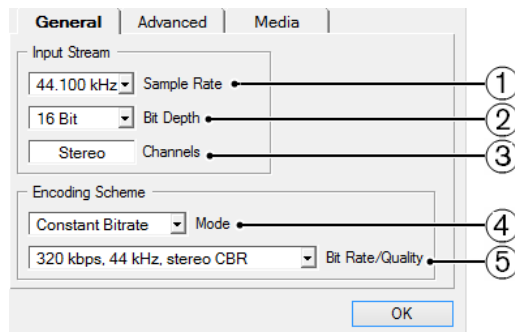


• Réglages Codec

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres des fichiers Windows Media Audio**.

Paramètres des fichiers Windows Media Audio - Général

L'onglet **Général** de la boîte de dialogue **Paramètres des fichiers Windows Media Audio** vous permet de définir la fréquence d'échantillonnage, la résolution et les canaux du fichier encodé.



1 Fréq. d'éch.

Permet de configurer la fréquence d'échantillonnage sur 44 100, 48 000 ou 96 000 kHz. Choisissez une fréquence d'échantillonnage identique à celle des signaux source ou la fréquence plus élevée la plus proche de la valeur actuelle.

2 Résolution en bits

Permet de configurer la résolution sur 16 ou 24 bits. Choisissez une résolution identique à celle des signaux source ou la résolution plus élevée la plus proche de la valeur actuelle.

À NOTER

Pour faire votre choix, pensez à l'emploi que vous ferez du fichier. Pour la publication sur Internet, il n'est pas nécessaire d'utiliser un débit trop élevé.

3 Canaux

Ce paramètre est configuré en fonction de la sortie choisie. Vous ne pouvez pas le modifier manuellement.

4 Mode

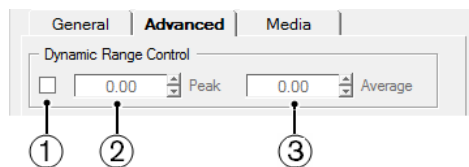
- Sélectionnez **Débit constant** si vous souhaitez limiter la taille des fichiers. Pour calculer la taille d'un fichier encodé avec un débit constant, multipliez le débit par la durée du fichier.
- Sélectionnez **Débit variable** si vous souhaitez que le débit fluctue en fonction du caractère et de la complexité du signal encodé. Plus il y a de passages complexes dans l'enregistrement source, plus le débit sera élevé ; et plus le fichier final sera gros.
- Sélectionnez **Sans pertes** pour encoder le fichier avec une compression sans pertes.

5 Débit numérique/qualité

- Permet de faire en sorte que le débit change en fonction du mode et/ou des voies de sortie sélectionnés. Plus la qualité ou le débit sélectionné est élevé, plus le fichier final est volumineux.

Paramètres des fichiers Windows Media Audio - Avancé

L'onglet **Avancé** de la boîte de dialogue **Paramètres des fichiers Windows Media Audio** vous permet de configurer le contrôle de la plage dynamique, c'est-à-dire la différence de dB entre la Loudness moyenne et les crêtes dans le signal audio (les sons les plus forts) du fichier encodé.



1 Contrôle de la dynamique

La dynamique est calculée automatiquement durant le processus d'encodage. Quand vous activez cette option, vous pouvez définir manuellement la plage dynamique.

Quand la fonction **Contrôle de la dynamique** est activée et que le Mode silencieux est configuré sur Différence moyenne dans le Lecteur Windows Media, le niveau de crête est limité à la valeur de crête que vous avez définie. Quand la fonction **Contrôle de la dynamique** est désactivée, le niveau de crête est limité à 12 dB au-dessus du niveau moyen pendant la lecture.

Quand la fonction **Contrôle de la dynamique** est activée et que le Mode silencieux est configuré sur Différence faible dans le Lecteur Windows Media, le niveau de crête est limité à la moyenne entre la valeur de crête et la valeur moyenne que vous avez définies.

Quand la fonction **Contrôle de la dynamique** est désactivée, le niveau de crête est limité à 6 dB au-dessus du niveau moyen pendant la lecture.

2 Crête

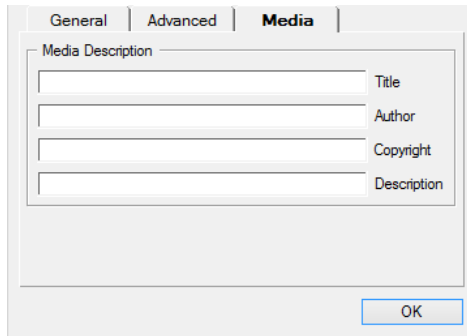
Permet de définir une valeur de crête comprise entre 0 et -90 dB.

3 Moyenne

Permet de définir une valeur de crête comprise entre 0 et -90 dB. Cependant, le niveau de volume général est affecté et la qualité audio peut s'en trouver amoindrie.

Paramètres des fichiers Windows Media Audio - Média

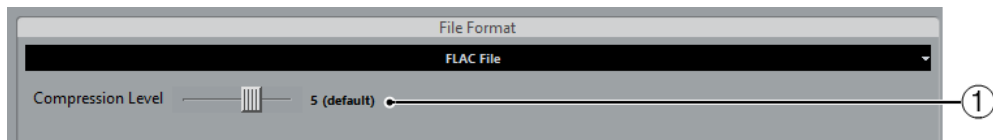
L'onglet **Média** de la boîte de dialogue **Paramètres des fichiers Windows Media Audio** vous permet de saisir des informations sur le fichier.



Saisissez la description du contenu du fichier qui figurera dans son en-tête dans les champs **Titre**, **Auteur**, **Copyright** et **Description**. Ces informations peuvent être affichées dans certaines applications de lecture Windows Media Audio.

Fichiers FLAC

Les fichiers FLAC (Free Lossless Audio Codec) sont des fichiers audio dont la taille est généralement 50 à 60 % inférieure à celle des fichiers Wave classiques.

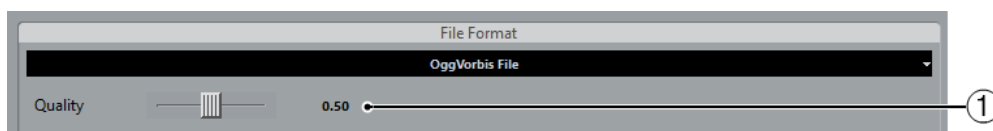


1 Niveau de compression

Permet de définir le niveau de compression du fichier FLAC. Comme le format FLAC n'engendre pas de perte, ce niveau a davantage d'incidence sur la vitesse de l'encodage que sur la taille du fichier.

Fichiers Ogg Vorbis

Ogg Vorbis est une technologie d'encodage audio ouverte, du domaine public, qui génère des fichiers audio compressés de petite taille, avec une qualité audio comparativement plus élevée. Les fichiers Ogg Vorbis ont l'extension **.ogg**.

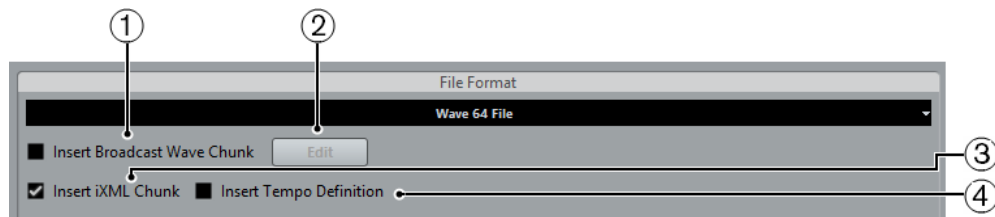


1 Qualité

Détermine la qualité de l'encodage à débit variable. Ce paramètre permet de définir les limites entre lesquelles le débit varie. Plus la valeur est élevée, plus le fichier est volumineux et meilleure est la qualité audio.

Fichiers Wave 64

Wave 64 est un format propriétaire développé par Sonic Foundry Inc. Les fichiers Wave 64 portent l'extension .w64.



À NOTER

En termes de qualité audio, les fichiers Wave 64 sont identiques aux fichiers Wave standard, mais dans leur en-tête, ces fichiers utilisent des valeurs en 64 bits pour l'adressage, alors que les fichiers Wave utilisent des valeurs en 32 bits. Conséquence : les fichiers Wave 64 peuvent être largement plus volumineux que les fichiers Wave standard. Wave 64 est donc un excellent format de fichier pour les longs enregistrements dont les fichiers dépassent 2 Go en taille.

1 Insérer informations Broadcast Wave

Permet d'intégrer d'autres informations sur le fichier au format Broadcast Wave.

À NOTER

Quand vous activez cette option, un fichier Broadcast Wave est créé. Certaines applications ne prennent pas en charge les fichiers Broadcast Wave. Si vous avez des difficultés à utiliser le fichier dans une autre application, désactivez **Insérer informations Broadcast Wave** et réexportez le fichier.

2 Édition

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** afin de saisir des informations intégrées.

3 Insérer informations iXML

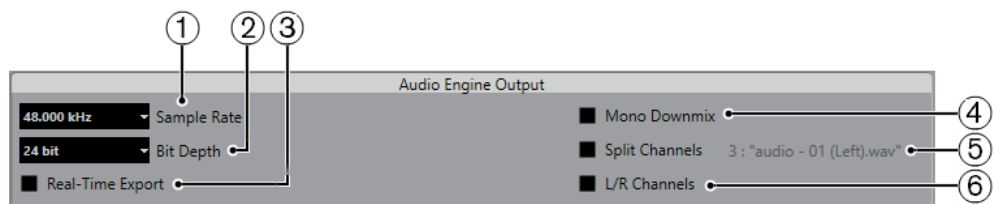
Permet d'intégrer d'autres métadonnées associées au projet, telles que le nom du projet, l'auteur et la fréquence d'images.

4 Insérer définition du tempo

Cette option n'est disponible que quand l'option **Insérer informations iXML** est activée. Elle vous permet d'intégrer les informations de tempo de la piste tempo dans les informations iXML des fichiers exportés.

Sortie Moteur audio

La section **Sortie Moteur audio** regroupe tous les paramètres associés à la sortie du moteur audio de Cubase.



1 Fréq. d'éch.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible pour les formats de fichiers audio non compressés et les fichiers FLAC.

Permet de sélectionner la plage de fréquence du signal audio exporté. Si vous configurez une valeur inférieure à la fréquence d'échantillonnage du projet, la qualité audio sera dégradée et les fréquences élevées seront réduites. Si vous configurez une valeur supérieure à la fréquence d'échantillonnage du projet, la taille du fichier sera plus importante sans pour autant que la qualité audio soit meilleure. Pour la gravure sur CD, sélectionnez 44 100 Hz car c'est la fréquence utilisée sur ce support.

2 Résolution en bits

À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible pour les formats de fichiers audio non compressés et les fichiers FLAC.

Permet de choisir entre 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits à virgule flottante et 64 bits à virgule flottante. Si vous prévoyez de réimporter le fichier de mixage dans Cubase, sélectionnez **32 bits à virgule flottante** ou **64 bits à virgule flottante**, selon la **Précision de traitement** configurée dans la boîte de dialogue **Configuration du studio**. Les fichiers en 32 bits à virgule flottante sont deux fois plus volumineux que les fichiers en 16 bits. Pour la gravure sur CD, choisissez l'option 16 bits, car c'est la résolution utilisée sur les CD. Dans ce cas, nous recommandons le Dithering. Cubase Elements uniquement : Le plug-in de dithering **UV22HR** permet de réduire le bruit de quantification et les parasites engendrés par la conversion du signal audio au format 16 bits. Le format 8 bits n'offre qu'une qualité audio médiocre et il est recommandé de ne l'utiliser que quand c'est vraiment nécessaire.

3 Export temps réel

Permet d'exporter le fichier de mixage en temps réel. Le processus dure alors au moins aussi longtemps que la lecture normale. Pour certains plug-ins VST, instruments externes et effets, il est nécessaire d'exporter en temps réel pour que le programme ait suffisamment de temps pour s'actualiser correctement pendant le mixage. Adressez-vous aux éditeurs des plug-ins pour de plus amples informations.

À NOTER

Quand la puissance du processeur et la vitesse du disque de votre ordinateur ne sont pas suffisantes pour une exportation de toutes les voies à la fois en temps réel, le programme arrête le traitement, réduit le nombre de voix et reprend le processus. Ensuite, le lot de fichiers suivant est exporté. Ceci sera répété aussi souvent que nécessaire pour exporter toutes les voies sélectionnées.

4 Downmix mono

Permet d'exporter les deux voies d'un bus stéréo dans un seul fichier mono.

5 Séparer canaux

Permet d'exporter les deux canaux d'un bus stéréo dans des fichiers mono séparés.

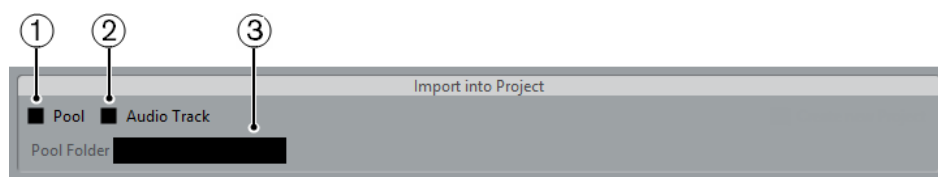
LIENS ASSOCIÉS

[Système audio VST](#) à la page 12

[Effets de Dithering \(Cubase Elements uniquement\)](#) à la page 289

Importer dans le projet

Cette section contient plusieurs options qui permettent de configurer la réimportation de fichiers de mixage dans le projet d'origine ou leur importation dans un nouveau projet.



À NOTER

Quand vous lisez le fichier réimporté dans le même projet, veillez à rendre muettes les pistes d'origine afin de n'entendre que le mixage réimporté.

1 Bibliothèque

Permet de réimporter automatiquement le fichier audio exporté dans la **Bibliothèque** sous forme de clip. Quand vous désactivez cette option, l'option **Piste Audio** est également désactivée.

2 Piste Audio

Permet de créer un événement audio qui lit le clip sur une nouvelle piste Audio en démarrant au délimiteur gauche. Quand vous activez cette option, l'option **Bibliothèque** est également activée.

3 Dossier bibliothèque

Permet de définir un dossier **Bibliothèque** pour le clip.

À NOTER

Quand vous activez une ou plusieurs des options de cette section, la boîte de dialogue **Options d'import** s'ouvre une fois l'exportation terminée.

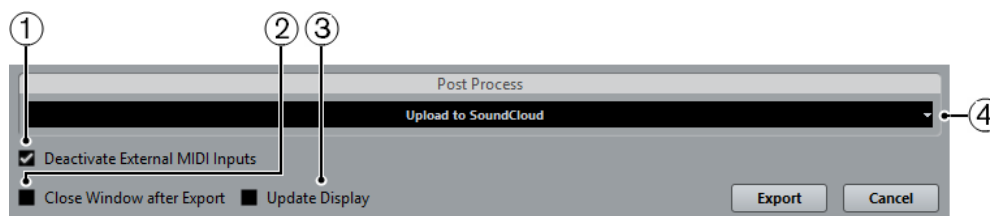
LIENS ASSOCIÉS

[Importer un média](#) à la page 384

[Location](#) à la page 607

Post-traitement

Dans cette section, vous pouvez sélectionner un traitement à exécuter suite à l'exportation dans un fichier audio.



1 Désactiver entrées MIDI externes

Activez cette option si les données MIDI lues par des périphériques externes doivent être exclues du processus d'exportation.

2 Fermer fenêtre après export

Permet de fermer automatiquement la boîte de dialogue après l'exportation.

3 Actualiser l'affichage

Activez cette option si vous souhaitez que les vumètres soient actualisés pendant le processus d'exportation. Ceci vous permet de vérifier qu'il n'y a pas d'écèlement, par exemple.

4 **Post-traitement**

Si WaveLab 7.0.1 ou supérieur a été installé sur votre ordinateur, vous pouvez sélectionner **Open in WaveLab** afin d'ouvrir le fichier du mixage dans cette application après l'exportation.

Sélectionnez **Envoyer sur SoundCloud** pour lancer SoundCloud, vous connecter sur votre compte utilisateur et y télécharger votre mixage.

Synchronisation

Présentation

Qu'est-ce que la Synchronisation ?

La synchronisation consiste à faire en sorte que deux appareils (ou davantage) lisent des données à une vitesse et une position identiques. Ces appareils peuvent aussi bien être des magnétophones que des magnétoscopes ou des stations de travail audio-numériques, des séquenceurs MIDI, des contrôleurs de synchronisation ou des appareils vidéo numériques.

Principes de base de la synchronisation

La synchronisation audio-visuelle repose sur trois informations fondamentales : la position, la vitesse et la phase. Si ces paramètres sont connus pour l'un des appareils (le maître), alors un second périphérique (l'esclave) peut « aligner » sa vitesse et sa position sur le premier, de sorte à ce que les deux appareils soient en parfaite synchronisation.

Position

La position d'un périphérique peut être indiquée en échantillons (Word Clock audio), en images vidéo (Timecode) ou en mesures et temps musicaux (horloge MIDI).

Speed

La vitesse d'un périphérique se mesure soit à partir de la fréquence d'images du Timecode, soit à partir de la fréquence d'échantillonnage (Word Clock audio), soit à partir du tempo de l'horloge MIDI (mesures et temps).

Phase

La phase est l'alignement de la position et de la vitesse des périphériques entre eux. En d'autres termes, pour un maximum de précision, chaque pulsation de vitesse doit être alignée sur une mesure de position. Chaque image (ou frame) du Timecode doit être parfaitement alignée sur l'échantillon audio correspondant. Pour être plus clair, la phase est la position exacte d'un périphérique synchronisé par rapport au maître (à l'échantillon près).

Maître et esclave

Voici comment les termes sont employés dans ce document :

- Le « maître du Timecode » est le périphérique qui génère les informations de position (c'est-à-dire le Timecode).
- « L'esclave du Timecode » fait référence à tout périphérique récepteur du Timecode et synchronisé ou « calé » sur ce Timecode.

Timecode (références de position)

La position des périphériques est le plus souvent désignée par un Timecode (code temporel). Le Timecode représente le temps en heures, minutes, secondes et images (ou frames) afin de définir les positions sur les différents périphériques. Chaque image correspond à un frame de film ou de vidéo.

Le Timecode peut être communiqué de plusieurs manières :

- Le LTC (Longitudinal Timecode) est un signal analogique enregistré sur bande. Il est généralement utilisé pour fournir des informations de position. Néanmoins, en dernier recours, il peut également servir à déterminer la vitesse et la phase, si aucune autre source d'horloge n'est disponible.
- Le VITC (Vertical Interval Timecode) est intégré à un signal vidéo composite. Enregistré sur la bande vidéo elle-même, il est physiquement lié à chacune des images.
- Le MTC (MIDI Timecode) est identique au LTC, si ce n'est qu'il s'agit d'un signal numérique transmis en MIDI.

Normes de Timecode

Il existe plusieurs normes de Timecode. La question des formats de Timecode peut devenir très compliquée en raison des abréviations parfois mal utilisées pour désigner les différentes normes de Timecode et de fréquences d'images. Le format de Timecode peut être décomposé en deux variables : le nombre d'images et la fréquence d'images.

Nombre d'images (images par seconde)

Le nombre d'images du Timecode détermine sous quelle norme ce Timecode sera classé. Il existe quatre normes de Timecode :

Film 24 ips (F)

Ce nombre d'images est celui du film. Généralement appelé 24 p, il est également utilisé pour les formats de vidéo HD. Néanmoins, avec la vidéo HD, la fréquence d'images (ou vitesse) de la référence de synchronisation vidéo est plus lente (23,976 images par seconde) et le Timecode ne correspond donc pas exactement au temps réel d'une horloge vidéo HD 24p.

PAL 25 ips (P)

Il s'agit là du nombre d'images standard utilisé pour la diffusion vidéo par les télévisions européennes (et celles des autres pays PAL).

SMPTE Non-Drop 30 ips (N)

Il s'agit là du nombre d'images utilisé pour la diffusion de vidéo NTSC. Cependant, la fréquence d'images (ou vitesse) réelle du format vidéo est de 29,97 ips. Cette horloge de Timecode ne correspond donc pas au temps réel. Elle est légèrement plus lente (de 0,1 %).

SMPTE Drop-Frame 30 ips (D)

Le nombre d'images 30 ips Drop-Frame est un format adapté qui permet d'afficher un Timecode défilant à 29,97 ips selon le temps réel, en ignorant certaines images pour rattraper l'horloge de temps réel.

Vous êtes perdu ? Rappelez-vous simplement qu'il faut bien différencier la norme de Timecode (c'est-à-dire le nombre d'images) et la fréquence d'images (ou vitesse).

Fréquence d'images (vitesse)

Quel que soit le nombre d'images, la vitesse en temps réel à laquelle les images vidéo défilent est la véritable fréquence d'images.

Voici les fréquences d'images prises en charge par Cubase :

24 ips

Il s'agit là de la vitesse réelle des caméras de cinéma standard.

25 ips

Il s'agit de la fréquence d'images de la vidéo PAL.

29,97 ips/29,97 dips

Il s'agit de la fréquence d'images de la vidéo NTSC. Ce format peut être exprimé en non-drop-frame (NDF) ou en drop-frame (DF).

30 ips/30 dips

Cette fréquence d'images n'est plus utilisée en tant que norme vidéo, mais elle reste répandue dans le domaine de l'enregistrement musical. Il y a de nombreuses années, elle était utilisée pour la diffusion NTSC en noir et blanc. Elle équivaut à de la vidéo NTSC amenée à la vitesse film à l'issue d'un transfert téléciné 2-3. Ce format peut être exprimé en non-drop-frame (NDF) ou en drop-frame (DF).

IMPORTANT

Les formats vidéo à fréquence d'images variable (VFR) ne sont pas pris en charge.

Nombre d'images et fréquence d'images

Les malentendus liés au Timecode viennent en partie de l'usage du terme « images par seconde ». En effet, celui-ci est utilisé à la fois pour la norme de Timecode et pour la fréquence d'images à proprement parler. Quand ce terme fait référence à la norme de Timecode, les images par secondes correspondent au nombre de frames de Timecode affichés sur le compteur pendant la durée d'une seconde. Pour ce qui est des fréquences d'images, les images par seconde correspondent au nombre d'images qui sont lues en l'espace d'une seconde de temps réel. En d'autres termes, quel que soit le nombre d'images vidéo contenues dans une seconde de Timecode (nombre d'images), ces images peuvent défiler à des fréquences différentes en fonction de la vitesse (fréquence d'images) du format vidéo. Par exemple, le Timecode NTSC (SMPTE) comprend 30 ips. La vidéo NTSC défile pourtant à une fréquence de 29,97 ips. Ainsi, la norme de Timecode NTSC appelée SMPTE est une norme à 30 ips qui défile en temps réel à 29,97 ips.

Sources d'horloge (références de vitesse)

Une fois la position établie, l'un des principaux facteurs à prendre en compte pour la synchronisation est la vitesse de lecture. Quand deux périphériques commencent leur lecture à partir de la même position, ils doivent aller exactement à la même vitesse pour rester synchronisés. Il faut donc que les deux se réfèrent à une seule vitesse. Tous les périphériques du système doivent suivre cette référence. En audio numérique, la vitesse est déterminée par la fréquence de l'horloge audio. En vidéo, la vitesse est déterminée par le signal de synchronisation vidéo.

Horloge audio

Les signaux d'horloge audio défilent à la vitesse déterminée par la fréquence d'échantillonnage qu'utilise le périphérique audio-numérique. Ils peuvent être transmis par plusieurs moyens :

Word Clock

L'horloge Word Clock transmet un signal dédié qui défile à la fréquence d'échantillonnage définie. Il est transmis aux périphériques via des câbles coaxiaux BNC. Il s'agit du format d'horloge audio le plus fiable et il est relativement aisé à connecter et à utiliser.

Audio-numérique AES/SPDIF

Une source d'horloge audio est intégrée aux signaux audio-numériques AES et SPDIF. Cette source d'horloge peut servir de référence de vitesse. Il est préférable que le signal lui-même ne contienne pas de données audio (noir numérique), mais au besoin, n'importe quelle source audio-numérique peut être utilisée.

ADAT Lightpipe

Développé par Alesis, le protocole audio-numérique 8 canaux ADAT Lightpipe intègre également une horloge audio et peut servir de référence de vitesse. Il est transmis d'un périphérique à l'autre via des câbles optiques.

À NOTER

Ne confondez pas l'horloge audio intégrée au protocole Lightpipe et l'ADAT Sync qui permet le transfert d'un Timecode et d'un contrôle de machine via une connexion DIN propriétaire.

Horloge MIDI

L'horloge MIDI est un signal dans lequel les informations de position et de temps correspondent à des mesures et des temps musicaux, lesquels déterminent le positionnement et la vitesse (le tempo). Ce signal remplit les mêmes fonctions de référence de positionnement et de référence de vitesse pour les autres périphériques MIDI. Cubase peut transmettre un signal d'horloge MIDI à des périphériques externes, mais ne peut pas être esclave d'une horloge MIDI entrante.

IMPORTANT

L'horloge MIDI ne permet pas de synchroniser des données audio-numériques. Elle ne peut que synchroniser des périphériques MIDI en temps musical. Cubase ne peut pas être esclave d'une horloge MIDI.

La boîte de dialogue Réglages de synchronisation du projet

La boîte de dialogue Réglages de synchronisation du projet de Cubase permet de configurer un système de synchronisation complexe à partir d'une seule fenêtre. En parallèle des paramètres de source de Timecode, vous disposez de paramètres de configuration du projet, ainsi que de commandes de Transport permettant de tester le système.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Réglages de Synchronisation du projet**, sélectionnez **Transport > Réglages de Synchronisation du projet**.

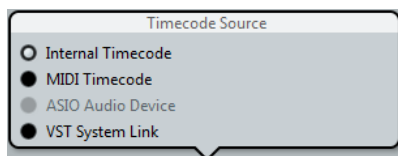
La boîte de dialogue est découpée en plusieurs sections regroupant des paramètres différents. Les flèches qui figurent entre les différentes sections de la boîte de dialogue indiquent comment les paramètres d'une section influencent les paramètres d'une autre section. Dans ce qui suit, nous allons décrire en détail chacune de ces sections.

La section Cubase

Au centre de la boîte de dialogue Réglages de synchronisation du projet, vous pouvez voir la section Cubase. Celle-ci a été prévue pour vous aider à bien comprendre le rôle joué par Cubase au sein de votre configuration. Elle vous indique quels signaux externes entrent ou sortent de l'application.

Source de Timecode

Le paramètre Source de Timecode détermine si Cubase fonctionne en tant maître ou esclave de Timecode.



Quand il est configuré sur « Timecode interne », Cubase joue le rôle de maître de Timecode et génère l'ensemble des références de position pour tous les périphériques du système. Les autres options sont dédiées aux sources de Timecode externes. Quand vous sélectionnez l'une de ces options, Cubase devient esclave du Timecode si l'option « Activer la synchronisation externe » a été activée dans le menu Transport.

Timecode interne

Cubase génère son Timecode par rapport à la chronologie et à la configuration du projet. Le Timecode suit le format défini dans la section Configuration du projet.

Timecode MIDI

Cubase fonctionne en esclave du Timecode et obéit à tout Timecode MIDI (MTC) transmis sur les ports sélectionnés dans la section Timecode MIDI, à droite de la section Source de Timecode.



Si vous sélectionnez « All MIDI Inputs », Cubase pourra se synchroniser avec tout MTC transmis via l'une de ses connexions MIDI. Vous pouvez également choisir de ne recevoir le MTC que via un seul port MIDI.

Périphérique audio ASIO

Cette option n'est disponible qu'avec les cartes son compatibles avec le protocole de positionnement ASIO. Ces cartes son intègrent un lecteur LTC ou un port de synchronisation ADAT, ce qui leur permet d'aligner la phase entre le Timecode et l'horloge audio.

VST System Link

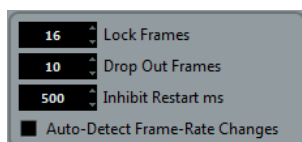
VST System Link offre toutes les fonctionnalités nécessaires pour la synchronisation à l'échantillon près avec d'autres stations de travail System Link.

LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation de VST System Link](#) à la page 627

Préférences du Timecode

Quand l'option Timecode MIDI est sélectionnée, d'autres options dédiées au Timecode externe vous sont proposées dans la section Cubase.



Images à analyser

Ce paramètre détermine le nombre d'images de Timecode nécessaires à Cubase pour « se caler » et établir si possible la synchronisation. Si le temps de démarrage de votre magnétophone est très court, vous pouvez essayer de réduire ce nombre afin

que la synchronisation soit plus rapide. Cette option ne peut être configurée que sur des valeurs multiples de deux.

Drop Out d'Images

Ce paramètre détermine à partir de combien d'images de Timecode manquées Cubase s'arrête. Quand on utilise un Timecode LTC enregistré sur un magnétophone analogique, des décrochages (drop outs) peuvent survenir. Si vous augmentez ce nombre, Cubase passera sur les images manquées sans s'arrêter. Si vous diminuez ce nombre, Cubase s'arrêtera plus vite suite à l'arrêt du magnétophone.

Empêcher redémarrage

Certains synchroniseurs transmettent encore du Timecode MIDI pendant un court instant après l'arrêt du magnétophone. Ces images supplémentaires de Timecode peuvent parfois entraîner un redémarrage soudain de Cubase. Le paramètre « Empêcher redémarrage » permet de contrôler la durée (en millisecondes) pendant laquelle Cubase attend avant de redémarrer (en ignorant le MTC reçu) après s'être arrêté.

Détection des changements de fréquence d'images

Cubase peut avertir l'utilisateur quand la fréquence d'images ou le Timecode change à un certain point. Cette fonction permet de diagnostiquer les problèmes de Timecode rencontrés avec les périphériques externes. Cet avertissement engendre l'arrêt de la lecture ou de l'enregistrement. Pour éviter toute interruption de la lecture ou de l'enregistrement, désactivez cette option.

IMPORTANT

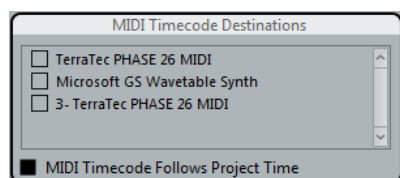
Même s'il y a un écart important entre la fréquence d'images du projet dans Cubase et le Timecode entrant, Cubase parvient souvent à se caler sur ce Timecode. Néanmoins, si l'utilisateur n'est pas au courant de cet écart, des problèmes risquent de survenir plus tard au moment de la postproduction.

Destinations Timecode MIDI

Cubase peut transmettre un Timecode MTC à tous les ports MIDI. Cette section vous permet de paramétrer les ports MIDI sur lesquels le MTC est routé. Les périphériques qui peuvent se caler sur un signal MTC suivront la position de Timecode de Cubase.

À NOTER

Par défaut, certaines interfaces MIDI transmettent du signal MTC via tous leurs ports. Le cas échéant, sélectionnez un seul port de votre interface pour le MTC.

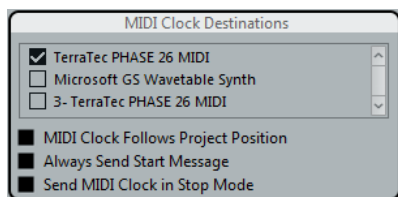


Timecode MIDI suit projet

Activez cette option pour faire en sorte que la sortie MTC suive en permanence la position temporelle de Cubase, y compris en cas de lecture en boucle ou de changement de position progressif ou abrupt en cours de lecture. Faute de quoi, le MTC continuera sans changer d'emplacement en cas de lecture en boucle ou de changement de position avant que la lecture soit stoppée.

Destinations horloge MIDI

Certains périphériques MIDI comme les boîtes à rythme peuvent caler leur tempo et leur positionnement sur une horloge MIDI transmise. Sélectionnez le ou les ports MIDI sur lesquels vous souhaitez émettre une horloge MIDI.



Horloge MIDI suit position de projet

Activez cette option pour faire en sorte que le périphérique d'horloge MIDI suive Cubase en cas de lecture en boucle ou de changement de position progressif ou abrupt en cours de lecture.

À NOTER

Les périphériques MIDI anciens risquent de ne pas bien répondre à ces messages de positionnement et il peut leur falloir un certain temps pour se synchroniser sur une nouvelle position.

Toujours envoyer message Start

Les commandes de transport prises en charge par l'horloge MIDI sont notamment les commandes Lecture, Arrêter et Continuer. Néanmoins, certains périphériques MIDI ne reconnaissent pas la commande Continuer. En activant l'option « Toujours envoyer message Start », vous pouvez éviter ce problème rencontré avec certains périphériques MIDI.

Envoyer signaux d'Horloge MIDI en Stop

Activez cette option si vous travaillez avec un périphérique pour lequel l'horloge MIDI doit fonctionner en permanence afin de permettre l'utilisation d'arpégiateurs et de générateurs de boucles.

Fonctionnement en synchronisation

Une fois que vous avez connecté tous les périphériques devant être synchronisés, il est important de comprendre comment Cubase fonctionne en mode Synchro.

- Pour activer le mode Synchro, activez l'option **Activer la synchronisation externe** dans le menu **Transport**.

Mode Synchro

Voici ce qui se passe quand vous activez l'option « Activer la synchronisation externe » dans le menu Transport :

- Pour lancer la lecture, Cubase doit recevoir un Timecode émis par la source de Timecode définie dans la boîte de dialogue Réglages de synchronisation du projet. Quand Cubase détecte le Timecode entrant, il se cale sur la position actuelle et lance la lecture en synchronisation avec ce Timecode.

Utilisation de VST System Link

Le VST System Link (littéralement, « lien système VST ») est un système de réseau audionumérique permettant de faire collaborer plusieurs ordinateurs différents au sein d'un même système de grande taille. À l'inverse des réseaux conventionnels, ce système ne requiert ni carte Ethernet, ni hub ni câble Cat5 ; il utilise tout simplement les appareils audionumériques et les câbles que vous possédez probablement déjà dans votre studio.

Le VST System Link a été conçu pour être simple à configurer et à faire fonctionner, mais il procure à l'utilisation une grande souplesse et d'importants gains de performances. Il permet de relier des ordinateurs dans un réseau « en anneau » (le signal System Link passe d'une machine à une autre, et revient au final sur la première machine). Le VST System Link peut envoyer son signal de mise en réseau par l'intermédiaire de n'importe quel câble audionumérique : S/PDIF, ADAT, TDIF ou AES, tant que chaque ordinateur du système est équipé d'une interface audio compatible ASIO convenable.

Pourquoi vouloir relier deux ou plusieurs ordinateurs ? Cumuler de la sorte leur puissance de calcul ouvre de vastes possibilités :

- Réserver un ordinateur aux instruments VST, tout en enregistrant des pistes audio sur un autre (non compris dans Cubase LE).
- Si vous avez besoin de beaucoup de pistes audio, vous pouvez ajouter simplement des pistes sur un autre ordinateur.
- Vous pouvez transformer un de vos ordinateurs en « rack d'effets virtuel », où ne tournent que les plug-ins d'effets les plus gourmands en ressources.
- Comme VST System Link permet d'interconnecter différentes applications VST System Link tournant sur différentes plates-formes, vous pouvez tirer parti des plug-ins d'effets ou d'instruments VST spécifiques à certains logiciels ou systèmes d'exploitation.

Configuration minimale

Pour pouvoir utiliser le VST System Link, les éléments suivants sont requis :

- Deux ordinateurs ou plus.
Ils peuvent être du même type ou utiliser des systèmes d'exploitation différents – cela n'a aucune importance. Rien ne vous empêche de relier un PC avec processeur Intel tournant sous Windows avec un Apple Macintosh tournant sous Mac OS.
- Tous les ordinateurs doivent être équipés d'interfaces audio dotées de pilotes ASIO spécifiques.
- La matériel audio doit posséder des entrées et sorties numériques.
Pour permettre la connexion des ordinateurs entre eux, leurs connexions numériques doivent être compatibles, autrement dit, même format numérique et même type de connecteurs.
- Au moins un câble audio-numérique doit être prévu pour chaque ordinateur faisant partie du réseau.
- Une application hôte compatible VST System Link doit être installée sur chaque ordinateur.
Les applications VST System Link peuvent toutes se connecter entre elles.

Par ailleurs, il est recommandé d'utiliser un commutateur KVM.

Utiliser un boîtier KVM

Que vous souhaitiez constituer un réseau multi-ordinateur ou un mini-réseau dans un espace limité, il est judicieux d'investir dans un boîtier de commutation KVM (Clavier/Écran/Souris). Ce type de boîtier permet d'utiliser le même ensemble clavier/vidéo/souris pour contrôler n'importe quel ordinateur du système, ce qui permet de passer très rapidement d'un ordinateur à un autre. Si vous décidez de vous passer d'un tel boîtier, le réseau fonctionnera sans problème, mais il est

probable que vous passerez votre temps à aller d'une machine à l'autre en cours de configuration !

Branchements

Nous supposons ci-après que vous reliez deux ordinateurs. Si vous en avez plus de deux, il vaut mieux commencer par en relier deux puis ajouter les autres au système – ce qui facilite les dépannages si vous rencontrez des problèmes. Pour deux ordinateurs, deux câbles numériques audio sont nécessaires, un dans chaque direction :

PROCÉDER AINSI

1. Utilisez le premier câble audio-numérique pour brancher la sortie numérique de l'ordinateur 1 à l'entrée numérique de l'ordinateur 2.
 2. Utilisez l'autre câble audio-numérique pour brancher la sortie numérique de l'ordinateur 2 à l'entrée numérique de l'ordinateur 1.
Si le matériel dispose de plus d'un jeu d'entrées/sorties, choisissez celui qui vous convient le mieux – pour plus de simplicité, la plupart du temps c'est le premier jeu qui convient le mieux.
-

Synchronisation

Avant de se lancer, il faut vérifier que les signaux d'horloge référençant vos cartes ASIO sont correctement synchronisés. Cet aspect est d'ailleurs essentiel pour relier tous les systèmes audionumériques, et pas seulement pour le **VST System Link**.

IMPORTANT

Tous les câbles audionumériques transportent, par définition, un signal d'horloge, en même temps que les données audio – il n'est par conséquent pas nécessaire d'utiliser une entrée et une sortie de word clock (bien que dans ce cas, les systèmes multi-ordinateurs gagnent en stabilité des données audionumériques).

Le mode d'horloge ou mode de synchronisation se configure dans le Tableau de bord ASIO du matériel audio.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **Système audio VST**.
3. Dans le menu local **Pilote ASIO**, sélectionnez le pilote de votre interface audio.
4. Sélectionnez votre interface audio dans la liste des **Périphériques**.
5. Cliquez sur le bouton **Tableau de bord**.
6. De même, ouvrez le Tableau de bord ASIO sur l'autre ordinateur.
Si vous utilisez sur cet ordinateur une autre application hôte compatible **VST System Link**, vérifiez sa documentation pour plus de détails concernant l'ouverture du Tableau de bord ASIO.
7. À présent, il faut vérifier qu'une carte son (et une seule !) est configurée comme horloge maître et que toutes les autres cartes sont esclaves de l'horloge, c'est-à-dire qu'elles reçoivent leur signal d'horloge depuis l'horloge maître.
Les termes utilisés et la procédure à suivre diffèrent selon le matériel audio – reportez-vous à la documentation si nécessaire. Si vous utilisez le matériel ASIO de Steinberg Nuendo, toutes les cartes se configureront par défaut sur le paramètre **AutoSync**. Dans ce

cas, vous devrez configurer l'une des cartes (et seulement une) sur **Master** dans la section **Clock Mode** (Mode d'horloge) du panneau de contrôle.

RÉSULTAT

Généralement, le tableau de bord ASIO d'une carte son indique, d'une façon ou d'une autre, si la carte reçoit ou non un signal d'horloge approprié, ainsi que la fréquence d'échantillonnage de ce signal.

Vous pouvez ainsi déterminer rapidement si vous avez connecté les cartes et réglé la synchronisation d'horloge correctement. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la documentation de votre interface audio.

IMPORTANT

Il est très important de vérifier qu'une carte son, et une seule, est maîtresse de l'horloge : dans le cas contraire, le réseau ne peut fonctionner correctement. Une fois cette configuration correctement effectuée, toutes les autres cartes du réseau iront prélever automatiquement leur signal d'horloge sur cette carte.

Seule exception à cette procédure : si vous utilisez une horloge externe – émise par une console numérique externe ou un générateur de word clock dédié. Dans ce cas, vous devez configurer toutes vos cartes ASIO en esclaves de l'horloge ou en mode **AutoSync** et vous assurer que toutes reçoivent bien le signal émis par le synchroniseur. Ce signal est généralement transmis vis des câbles ADAT ou des connecteurs Word Clock en série.

VST System Link et latence

De façon très générale, la latence d'un système correspond au laps de temps nécessaire à ce système pour répondre à un message qui lui est envoyé. Par exemple, si la latence de votre système est élevée et que vous désirez jouer des instruments VST en temps réel, vous remarquerez un délai tout à fait notable entre le moment où vous appuyez sur une touche de votre clavier et celui où vous entendez le son produit par l'instrument VST. De nos jours, la plupart des cartes audio compatibles ASIO sont capables de fonctionner avec des latences très faibles. Par ailleurs, toutes les applications VST sont conçues pour compenser cette latence en cours de lecture, ce qui améliore le timing en lecture.

Toutefois, la durée de latence d'un réseau VST System Link correspond à la somme des durées de latence totale de toutes les cartes ASIO du système. Par conséquent, il est extrêmement important de réduire au minimum les durées de latence de chacun des ordinateurs du réseau.

IMPORTANT

La latence n'affecte pas la synchronisation – les données lues restent toujours parfaitement en place. En revanche, elle peut affecter le temps nécessaire à émettre et recevoir des signaux audio et MIDI, ou sembler ralentir le système.

Pour intervenir sur la latence d'un système, on essaie le plus souvent de modifier la taille des buffers audio dans le Tableau de bord ASIO – plus cette taille est réduite, plus basse est la valeur de latence obtenue. De façon générale, si votre système le permet, il vaut mieux configurer des tailles de buffers relativement réduites, de façon à obtenir une latence assez faible. On arrive alors souvent à obtenir 12 ms, voire moins.

Configuration du logiciel

Il est temps, à présent, de configurer les logiciels. Les procédures ci-dessous décrivent comment régler tout ça dans Cubase. Si vous utilisez un autre programme sur l'autre ordinateur, veuillez vous reporter à sa documentation.

Réglage de la fréquence d'échantillonnage

Les projets doivent être configurés sur la même fréquence d'échantillonnage dans les deux programmes. Sélectionnez « Configuration du projet... » dans le menu Projet et assurez-vous que la valeur de la fréquence d'échantillonnage est identique sur les deux systèmes.

Streaming de données audio-numériques entre applications

PROCÉDER AINSI

1. Créez des bus d'entrée et de sortie dans les deux applications et envoyez-les vers les entrées et sorties numériques.
Le nombre et la configuration des bus dépendent de votre interface audio et de vos besoins. Si votre système comporte huit canaux d'entrées-sorties numériques (comme avec une connexion ADAT), vous pourrez créer plusieurs bus stéréo ou mono, un bus Surround combiné à un bus stéréo ou toute autre combinaison correspondant à vos besoins. La chose importante à retenir est que la configuration doit être identique dans les deux applications – s'il y a quatre bus de sortie stéréo dans l'ordinateur 1, il devra y avoir quatre bus d'entrée stéréo dans l'ordinateur 2, etc.
2. Effectuez la configuration nécessaire pour que l'ordinateur 1 lise des données audio. Vous pourriez, par exemple, importer un fichier audio puis le lire en boucle.
3. Dans l'Inspecteur ou dans la MixConsole, vérifiez que la voie qui contient le signal audio est assignée à l'un des bus de sortie numérique.
4. Dans l'ordinateur 2, ouvrez la MixConsole et repérez le bus d'entrée numérique correspondant.
Les données audio en cours de lecture devraient à présent « apparaître » dans le programme tournant sur l'ordinateur 2. Vous devez par conséquent voir bouger les indicateurs de niveau d'entrée.
5. Inversez cette procédure de façon à ce que l'ordinateur 2 lise et que l'ordinateur 1 « écoute ».

RÉSULTAT

La vérification des connexions numériques est à présent achevée.

À NOTER

Dorénavant dans ce chapitre, nous ferons référence aux bus connectés aux entrées/sorties numériques sous le terme de « bus VST System Link ».

Réglage du matériel audio

Quand les ordinateurs doivent échanger des données VST System Link, il est important que les informations numériques ne soient modifiées d'aucune manière d'un programme à l'autre. Il vous faudra donc ouvrir le tableau de bord (ou tout autre application) de votre carte audio afin d'être sûr que les conditions suivantes sont remplies :

- S'il y a d'autres « réglages de format » pour les ports numériques que vous utilisez pour les données VST System Link, vérifiez qu'ils sont désactivés.
Par exemple, si vous utilisez une connexion S/PDIF pour VST System Link, vérifiez que « Format Professionnel », « Emphasis » et « Dithering » sont désactivés.

- Si votre interface audio est accompagnée d'une application de console vous permettant de régler les niveaux des entrées ou des sorties numériques, assurez-vous que cette console est désactivée ou que les niveaux des voies VST System Link sont réglés à ± 0 dB.
- De même, vérifiez qu'aucune autre forme de DSP (panoramique, effets, etc.) n'est appliqué au signal VST System Link.

Remarques destinées aux utilisateurs de DSP Hammerfall

Si vous utilisez le matériel audio Hammerfall DSP de RME Audio, la fonction Totalmix permet des routages et des mixages de signaux extrêmement complexes dans ces appareils audio, pouvant conduire, dans certaines situations à des « boucles de signal » auquel cas, le VST System Link ne fonctionnera pas. Si vous souhaitez être absolument sûr que cela ne causera aucun problème, vérifiez que le préréglage par défaut ou « plain » est sélectionné pour la fonction Totalmix.

Activer VST System Link

Avant d'aller plus loin, assurez-vous que **VST System Link** est paramétré en Source de Timecode dans la boîte de dialogue **Réglages de synchronisation du projet** et que les options de synchro désirées ont été activées.

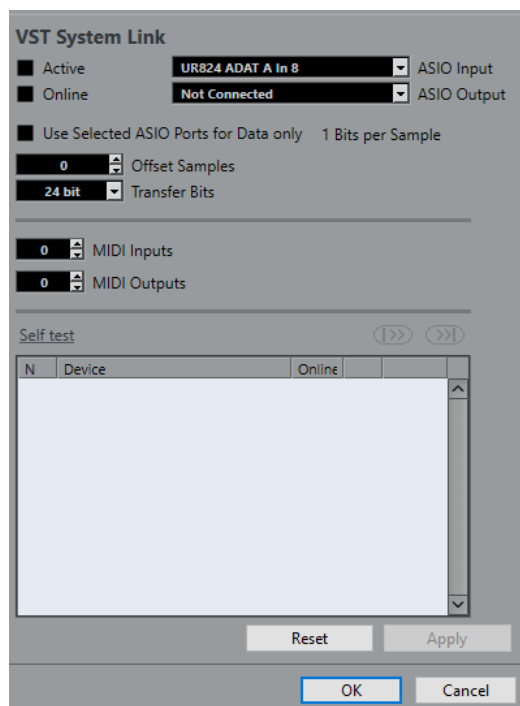
Après configuration des entrées et des sorties, il faut à présent définir quelle entrée/sortie transférera les informations relatives au **VST System Link**.

Le signal de mise en réseau **VST System Link** est transporté sur un seul bit de chaque liaison audio-numérique. Autrement dit, si vous utilisez un système au format ADAT, qui gère normalement huit canaux en 24 bits, une fois le mode **VST System Link** activé, vous aurez sept canaux travaillant en 24 bits et un travaillant en 23 bits seulement (le bit de poids faible de ce dernier canal est consacré à la mise en réseau). Dans la pratique, il n'y a aucune différence audible de qualité audio, puisque même en 23 bits, on dispose encore de 138 dB de réserve dynamique théorique.

Pour la configuration elle-même, il faut ouvrir le panneau des configurations **VST System Link** :

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **VST System Link**.
Les paramètres **VST System Link** s'affichent à droite de la liste des **Périphériques**.



3. Servez-vous des menus locaux **Entrée ASIO** et **Sortie ASIO** pour définir quel canal joue le rôle de canal de mise en réseau.
4. Cochez la case **Actif**, en haut à gauche du panneau.
5. Répétez les points ci-dessus pour chacun des ordinateurs du réseau.

RÉSULTAT

Lorsque les ordinateurs sont activés, vous devez voir des témoins de Transmission et de Réception clignoter sur chacun, et le nom de chaque ordinateur doit apparaître dans la liste en bas du panneau. Chaque ordinateur se voit assigner un numéro aléatoire – pas la peine de s'en préoccuper, ce numéro sert à l'identification réseau de chaque ordinateur.

- Si vous désirez utiliser un autre nom, il suffit de double-cliquer sur celui apparaissant en gras (c'est celui de l'ordinateur sur lequel vous êtes en train de travailler), puis de saisir un nom.

Ce nom apparaîtra dès lors dans la fenêtre **VST System Link** de chacun des ordinateurs du réseau.

À NOTER

Si vous ne voyez pas apparaître le nom d'un ordinateur après l'avoir activé, il faut vérifier vos réglages. Reprenez alors la procédure ci-avant et vérifiez que toutes les cartes ASIO sont correctement référencées au signal d'horloge numérique et que les entrées/sorties de chaque ordinateur sont correctement assignées au réseau **VST System Link**.

LIENS ASSOCIÉS

[Préférences du Timecode](#) à la page 624

Mettre le réseau en ligne

Après chaque nom d'ordinateur, apparaît un témoin indiquant s'il est ou non « en ligne ». Lorsqu'un ordinateur est en ligne, il reçoit des signaux de transport et de Timecode, et son application de séquenceur peut être lancée en lecture ou arrêtée par télécommande. Si elle est offline, elle ne peut être lancée que depuis son propre clavier – il s'agit en fait d'une machine indépendante, même si elle fait toujours partie du réseau.

À NOTER

Notez que n'importe quel ordinateur peut contrôler n'importe quel(s) autre(s) ordinateur(s) du réseau – le protocole VST System constitue un réseau de type « peer to peer », où toutes les machines sont égales entre elles. Il n'y a absolument aucun ordinateur « maître ».

Pour connecter tous les ordinateurs en ligne, procédez ainsi :

PROCÉDER AINSI

1. Dans la page VST System Link, cochez la case En ligne pour tous les ordinateurs.
 2. Pour vérifier que le système fonctionne correctement, démarrez la lecture sur l'un des ordinateurs – tous devraient alors passer quasi-instantanément en lecture et lire les données de façon parfaitement synchrone, avec une précision à l'échantillon près.
 - Le paramètre Décaler échantillon permet de décaler légèrement une machine, de façon à la faire lire légèrement en avance ou en retard par rapport aux autres. Le plus souvent, un tel décalage n'est pas nécessaire, mais avec certains appareils, on s'aperçoit parfois d'un léger décalage avec les autres machines. Pour l'instant, laissez ce paramètre sur 0 – la plupart du temps, c'est la valeur la plus indiquée.
 - Le réglage de Bits de transfert permet de régler la vitesse de transfert sur 24 ou 16 bits. Vous pourrez ainsi utiliser d'anciennes cartes audio qui ne supportent pas le transfert en 24 bits.
-

RÉSULTAT

VST System Link peut transmettre et comprendre toutes les commandes de transport (Lecture, Arrêter, Avance rapide, Rembobinage, etc.). Vous pouvez donc contrôler tout le réseau à partir d'un seul ordinateur. Si vous vous placez sur un point de calage sur une machine, toutes les autres machines se caleront également sur ce point.

IMPORTANT

N'oubliez pas de vérifier que tous les ordinateurs sont réglés sur une valeur de tempo identique. Dans le cas contraire, la synchronisation est évidemment impossible.

Scrub via VST System Link

Vous pouvez actionner le scrub sur un ordinateur et faire en sorte que la vidéo et l'audio suivent ce scrub sur un autre ordinateur. Toutefois, sur les systèmes reliés, il se peut que la lecture ne soit pas exactement synchronisée pendant le scrub. Par ailleurs, tenez compte des restrictions suivantes concernant le scrub via VST System Link :

- Utilisez une télécommande pour la lecture Scrub.
- Servez-vous toujours du système avec lequel vous avez commencé le scrub pour vos autres opérations de scrub.

Si vous changez la vitesse de scrub sur un système de télécommande, cette vitesse sera uniquement modifiée sur le système local.
- Vous pouvez lancer la lecture sur tous les systèmes.

Tous les systèmes stopperont le scrub et commenceront la lecture en synchronisation.

Utiliser le MIDI

Outre les commandes de transport et les fonctions de synchronisation, le protocole VST System Link offre également jusqu'à 16 ports MIDI, possédant chacun 16 canaux.

PROCÉDER AINSI

1. Définissez le nombre désiré de ports MIDI en utilisant les champs de valeurs Entrées MIDI et Sorties MIDI.
Par défaut, ces deux champs sont réglés sur 0.
2. Créez une piste MIDI dans la fenêtre Projet, puis ouvrez l'Inspecteur (section du haut).
3. Si vous ouvrez le menu local d'Entrée ou de Sortie, vous trouverez les ports System Link définis dans la liste des entrées ou des sorties MIDI.



Vous pouvez ainsi assigner des pistes MIDI à des instruments VST tournant sur un autre ordinateur.

LIENS ASSOCIÉS

[Exemples d'application](#) à la page 637

L'option « Utiliser les ports ASIO sélectionnés uniquement pour les données »

Si vous envoyez d'un seul coup de très importantes quantités de données MIDI, il existe une faible probabilité pour que vous vous retrouviez à court de bande passante sur votre réseau **VST System Link**. Ce phénomène se manifeste par des notes « coincées » ou un timing devenant erratique.

Si c'est le cas, vous pouvez allouer davantage de bande passante aux données MIDI en activant l'option **Utiliser les ports ASIO sélectionnés uniquement pour les données** dans la page **VST System Link** de la boîte de dialogue **Configuration du studio**. Lorsque cette option est activée, les informations de réseau **VST System Link** sont envoyées sur tout le canal, et non plus sur un seul bit. Une bande passante bien suffisante pour toutes les données MIDI qu'on peut avoir à utiliser ! En contrepartie, ce canal ASIO n'est plus utilisable pour les transferts audio (n'essayez pas de l'écouter, vos enceintes en pâtiraient !), ce qui, dans notre exemple de liaison ADAT, ne vous laisse que 7 canaux audio disponibles. Selon la façon dont vous travaillez, ce compromis peut être raisonnable.

Écouter l'audio du réseau

Si vous utilisez une console de mixage externe, écouter les données audio du réseau n'est pas vraiment un problème : il suffit de relier aux entrées de la console les sorties audio de chacun des ordinateurs, puis de lancer la lecture sur l'un des ordinateurs.

Toutefois, nombreux sont ceux qui préfèrent mixer « en interne », à l'intérieur de l'ordinateur, et qui n'utilisent une console que pour l'écoute (et parfois même, pas de console externe du tout !). Dans ce cas, il faudra choisir un des ordinateurs pour en faire votre « ordinateur principal de mixage », et lui envoyer les données audio provenant de tous vos autres ordinateurs.

Dans l'exemple suivant, nous supposons que vous utilisez deux ordinateurs ; l'ordinateur 1 est votre ordinateur principal de mixage, et l'ordinateur 2 sert à lire deux pistes audio stéréo, une piste de voie FX contenant un plug-in de réverbération ainsi qu'un instrument VST, sortant en stéréo.

PROCÉDER AINSI

1. Configurez ce système de façon à pouvoir écouter les données audio lues sur l'ordinateur n°1.
Autrement dit, il faut disposer d'un jeu de sorties inutilisées, par exemple une sortie stéréo analogique, reliée à votre système d'écoute.
2. Sur l'ordinateur n°2, assignez chacune des deux pistes audio à un bus de sortie VST System Link distinct.
Il devrait s'agir des bus connectés aux sorties numériques – appelons-les Bus 1 et 2.
3. Envoyez la piste de voie FX vers un autre bus VST System Link (bus 3).
4. Envoyez la voie d'instrument VST vers un autre bus (bus 4).
5. Retournez sur l'ordinateur 1 et vérifiez les quatre entrées VST System Link correspondantes.
Si vous lancez la lecture sur l'ordinateur 2, l'audio devrait « apparaître » sur les bus d'entrée de l'ordinateur 1. Cependant, pour mixer ces sources audio, vous avez besoin de voies sur la console.
6. Ajoutez quatre nouvelles pistes audio stéréo sur l'ordinateur 1 et assignez-les au bus de sortie que vous utilisez pour l'écoute, par exemple les sorties stéréo analogiques.
7. Pour chacune des pistes audio, sélectionnez un des quatre bus d'entrée.
Chaque bus de l'ordinateur 2 est maintenant envoyé vers une voie audio séparée dans l'ordinateur 1.
8. Activez le monitoring pour les quatre pistes.

RÉSULTAT

À présent, si vous lancez la lecture, les données audio provenant de l'ordinateur n°2 seront envoyées « en direct » aux nouvelles pistes sur l'ordinateur n°1, ce qui permet de les écouter conjointement avec les pistes lues sur l'ordinateur n°1.

Ajouter des pistes supplémentaires

OK, mais que se passe-t-il si vous avez plus de pistes audio que vous ne disposez de bus VST System Link (sorties physiques) ? Dans ce cas, il suffit d'utiliser la console sur l'ordinateur n°2

comme « console annexe » : envoyez plusieurs voies audio à un même bus de sortie, puis réglez le niveau du bus de sortie si nécessaire.

À NOTER

Si vos cartes son possèdent plusieurs jeux de connecteurs d'entrée et de sortie, vous pouvez lier ensemble plusieurs liaisons ADAT, par exemple, et envoyer des données audio via n'importe quel bus sur n'importe quel câble.

Mixage interne et latence

Quand on mixe en interne dans l'ordinateur, un des problèmes est la latence audio, déjà mentionnée précédemment. Le moteur VST effectue toujours une compensation automatique des latences à l'enregistrement, mais si vous écoutez à travers l'ordinateur n°1, vous décélérez un retard, dû au traitement, sur les signaux provenant des autres ordinateurs (ce retard n'est pas présent sur votre enregistrement !). Si la carte son de l'ordinateur n°1 prend en charge la fonction ASIO Direct Monitoring, il est vivement recommandé de l'activer. Vous trouverez ce paramètre dans le panneau de configuration Système audio VST de votre interface. La plupart des cartes/interfaces ASIO modernes sont compatibles avec cette fonction. Si ce n'est pas le cas de la vôtre, il vous faudra modifier la valeur Décaler échantillons dans la page VST System Link pour compenser ces latences.

LIENS ASSOCIÉS

[ASIO Direct Monitoring](#) à la page 182

Configurer un réseau plus important

Configurer un réseau plus important n'est guère plus compliqué que de configurer un réseau de deux ordinateurs. Le point important à ne pas oublier est que le protocole VST System Link est conçu pour un système en daisy chain. Autrement dit, un peu comme en MIDI, la sortie de l'ordinateur 1 va sur l'entrée de l'ordinateur 2, dont la sortie va sur l'entrée de l'ordinateur 3, et ainsi de suite tout au long de la chaîne. Enfin, la sortie du dernier ordinateur de la chaîne doit toujours revenir à l'entrée de l'ordinateur 1, afin de « fermer » l'anneau ainsi constitué.

Une fois ces branchements effectués, la transmission dans tout le réseau de toutes les données relatives aux transports, à la synchronisation, et des informations MIDI est gérée automatiquement. La seule source éventuelle de confusion, dans un réseau de grandes dimensions, se situe au niveau du retour des signaux audio dans l'ordinateur principal de mixage.

Si vous disposez d'un grand nombre d'entrées et sorties physiques sur vos cartes ASIO, il n'est pas nécessaire de faire passer les données audio par la chaîne : vous pouvez les envoyer directement à l'ordinateur principal de mixage, via une ou plusieurs de ses entrées audio « physiques ». Par exemple, si vous disposez d'une interface Nuendo Digiset ou 9652 sur votre ordinateur 1, vous pouvez utiliser le câble ADAT n°1 pour les informations réseau, le câble 2 comme entrée audio directe depuis l'ordinateur n°2 et le câble ADAT n°3 comme entrée audio directe depuis l'ordinateur n°3.

Vous pouvez également transmettre les données audio via le système en anneau si vous ne disposez pas de suffisamment d'entrées/sorties physiques pour transmettre directement les données audio. Par exemple, avec quatre ordinateurs, vous pouvez envoyer les données audio de l'ordinateur n°2 dans une voie de la console de l'ordinateur n°3, et de là dans une voie de la console de l'ordinateur n°4, pour ensuite les renvoyer dans la console principale de l'ordinateur n°1. Cette configuration étant souvent compliquée, il est généralement recommandé d'utiliser des cartes ASIO dotées d'au moins trois E/S numériques séparées pour les réseaux complexes.

Exemples d'application

Utilisation d'un ordinateur pour les instruments VST (non compris dans Cubase LE)

Dans cet exemple, vous utilisez un ordinateur comme machine principale d'enregistrement/lecture, et vous désirez utiliser un autre ordinateur comme rack de synthétiseurs virtuels.

PROCÉDER AINSI

1. Enregistrez une piste MIDI dans l'ordinateur n°1.
 2. Une fois l'enregistrement terminé, assignez la sortie MIDI de cette piste au port VST System Link MIDI n°1.
 3. Sur l'ordinateur n°2, ouvrez la fenêtre VST Instruments et assignez un instrument à la première case du rack.
 4. Assignez la voie d'instrument VST au bus de sortie désiré.
Si vous utilisez l'ordinateur 1 comme plate-forme principale de mixage, il devrait s'agir d'un des bus de sortie VST System Link, connecté à l'ordinateur 1.
 5. Créez une nouvelle piste MIDI dans la fenêtre Projet de l'ordinateur n°2, puis assignez la sortie MIDI de la piste à l'instrument VST que vous venez de créer.
 6. Assignez la sortie MIDI de la piste au port VST System Link n°1.
À présent, la piste MIDI sur l'ordinateur n°1 est assignée à la piste MIDI sur l'ordinateur n°2, assignée à son tour à l'instrument VST.
 7. Activez l'écoute de la piste MIDI sur l'ordinateur n°2, de façon à l'entendre répondre à toutes les données MIDI entrantes.
Dans Cubase, cliquez sur le bouton Monitor dans la liste des pistes ou dans l'Inspecteur.
 8. Démarrez la lecture sur l'ordinateur 1.
Il enverra dès lors les informations MIDI enregistrées sur la piste à l'instrument VST chargé sur l'ordinateur n°2.
-

RÉSULTAT

Même avec un ordinateur lent, vous devriez pouvoir faire tourner de la sorte de nombreux instruments VST supplémentaires, ce qui permet d'étendre considérablement votre palette sonore. N'oubliez pas que le protocole VST System Link assure aussi une synchronisation MIDI à l'échantillon près, ce qui est bien plus précis que n'importe quelle interface MIDI jamais inventée !

Créer un rack d'effets virtuel

Les effets Send d'une voie audio dans Cubase peuvent être assignés à une piste de voie FX, ou à n'importe quel bus de groupe ou de sortie activé. Vous pouvez ainsi utiliser un autre ordinateur en tant que rack d'effets virtuel.

PROCÉDER AINSI

1. Sur l'ordinateur n°2 (la machine que vous désirez utiliser comme rack d'effets), ajoutez une nouvelle piste audio stéréo.
Vous ne pouvez pas utiliser de piste de voie FX dans ce cas, car la piste doit avoir une entrée audio.
2. Ajoutez l'effet désiré, sous forme d'effet d'insert pour cette piste.
Imaginons qu'il s'agisse d'un plug-in de réverbération de haute qualité.
3. Dans l'Inspecteur, sélectionnez l'un des bus VST System Link comme entrée pour la piste audio.
Vous voulez utiliser un bus VST System Link séparé, qui ne sera utilisé que pour cela.

4. Assignez la voie au bus de sortie souhaité.
Si vous utilisez l'ordinateur 1 comme plate-forme principale de mixage, il devrait s'agir d'un des bus de sortie VST System Link, connecté à l'ordinateur 1.
 5. Activez le monitoring pour la piste.
 6. Revenez sur l'ordinateur n°1 et sélectionnez une piste à laquelle vous désirez ajouter un peu de réverbération.
 7. Faites apparaître les effets Send de cette piste dans l'Inspecteur ou dans la MixConsole.
 8. Ouvrez le menu local Routage Send pour l'un des effets Send, puis sélectionnez le bus VST System Link qui a été assigné à la réverbération à l'étape 3.
 9. Avec le curseur ou le potentiomètre de l'effet Send, dosez l'effet désiré, de la façon habituelle.
-

RÉSULTAT

Ce signal sera envoyé à la piste sur l'ordinateur n°2 et traité par l'effet d'insert, sans utiliser de ressources processeur sur l'ordinateur n°1.

Vous pouvez répéter les points ci-avant pour ajouter d'autres effets au « rack d'effets virtuel ». Le nombre d'effets disponibles de cette façon n'est limité que par le nombre de ports utilisés dans la connexion VST System Link (et, bien sûr, par les performances de l'ordinateur n°2, mais comme il n'aura à gérer aucun enregistrement ni lecture de données audio, vous pourrez sans doute utiliser un grand nombre d'effets).

Récupérer des pistes audio supplémentaires

Tous les ordinateurs constituant un réseau VST System Link sont synchronisés à l'échantillon près. Toutefois, si vous vous rendez compte que le disque dur d'un ordinateur n'est pas assez rapide pour fournir autant de pistes audio que vous le désirez, vous pouvez, pour le soulager, enregistrer de nouvelles pistes audio sur un des autres ordinateurs du réseau. Vous créez de la sorte un « système RAID virtuel », où plusieurs disques durs travaillent ensemble. Toutes les pistes restent impeccablement synchronisées, comme si elles étaient toutes lues depuis la même machine. Autrement dit, vous n'êtes plus limité en nombre de pistes simultanées en lecture ! Vous avez besoin de 100 autres pistes ? Il suffit d'ajouter un autre ordinateur.

Lecture vidéo dédiée

La lecture de vidéos haute résolution peut s'avérer lourde pour la puissance de calcul du système. Mais en dédiant un ordinateur à la lecture vidéo via System Link, vous pouvez libérer les ressources du système central pour le traitement audio MIDI. Comme toutes les commandes de transport obéissent aux ordinateurs VST System Link, il est possible de lire la vidéo en mode scrub, même à partir d'un autre ordinateur.

Vidéo

Cubase gère l'intégration des fichiers vidéo dans votre projet.

Vous pouvez lire des fichiers vidéo de divers formats et via différents périphériques de sortie à partir de Cubase, extraire la bande son d'un fichier vidéo et éditer de la musique pour l'adapter à une vidéo.

Compatibilité des fichiers vidéo

Quand vous travaillez sur un projet qui contient un fichier vidéo, vous devez veiller à ce que le type du fichier vidéo fonctionne sur votre système.

À NOTER

Si vous ne parvenez pas à lire un fichier vidéo, servez-vous d'une application externe pour convertir ce fichier dans un format compatible.

Pour savoir quels fichiers vidéo sont pris en charge, veuillez vous référer au Centre d'aide du site Web de Steinberg.

LIENS ASSOCIÉS

[Codecs](#) à la page 640

Formats des containers vidéo

Les fichiers vidéo et autres fichiers multimédia ont un format de type container.

Ce container intègre plusieurs flux d'informations, notamment des données vidéo et audio, mais également des métadonnées, comme par exemple les informations de synchronisation qui permettent de caler l'audio sur la vidéo. Le format container peut également intégrer des données telles que la date de création, l'auteur, les marques de chapitres, etc.

Voici les formats container pris en charge par Cubase :

MOV

Il s'agit du format de film QuickTime.

MPEG-4

Ce format peut intégrer diverses métadonnées pour le streaming, l'édition, la lecture locale et l'échange de contenus. Son extension de fichier est .mp4.

AVI

Il s'agit d'un format de container multimédia créé par Microsoft.

Codecs

Les codecs sont des algorithmes de compression de données servant à réduire la taille des fichiers vidéo et audio et les rendre plus faciles à gérer par les ordinateurs.

Pour de plus amples détails, veuillez vous référer au Centre d'aide du site Web de Steinberg.

Fréquences d'images

Cubase prend en charge différentes fréquences d'images de vidéos et de films.

Fréquence d'images (vitesse)

Quel que soit le nombre d'images, la vitesse en temps réel à laquelle les images vidéo défilent est la véritable fréquence d'images.

Voici les fréquences d'images prises en charge par Cubase :

24 ips

Il s'agit là de la vitesse réelle des caméras de cinéma standard.

25 ips

Il s'agit de la fréquence d'images de la vidéo PAL.

29,97 ips/29,97 dips

Il s'agit de la fréquence d'images de la vidéo NTSC. Ce format peut être exprimé en non-drop-frame (NDF) ou en drop-frame (DF).

30 ips/30 dips

Cette fréquence d'images n'est plus utilisée en tant que norme vidéo, mais elle reste répandue dans le domaine de l'enregistrement musical. Il y a de nombreuses années, elle était utilisée pour la diffusion NTSC en noir et blanc. Elle équivaut à de la vidéo NTSC amenée à la vitesse film à l'issue d'un transfert téléciné 2-3. Ce format peut être exprimé en non-drop-frame (NDF) ou en drop-frame (DF).

IMPORTANT

Les formats vidéo à fréquence d'images variable (VFR) ne sont pas pris en charge.

Périphériques de sortie vidéo

Cubase prend en charge plusieurs périphériques de sortie vidéo.

Si la fenêtre **Lecteur vidéo** suffit à afficher les fichiers vidéo à l'écran pour de nombreuses applications, il est souvent nécessaire de visualiser la vidéo dans un plus grand format, afin de bien voir de petits détails ou pour pouvoir montrer l'image à plusieurs personnes lors d'une session. C'est la raison pour laquelle Cubase vous permet d'utiliser plusieurs types de périphériques de sortie vidéo.

Cartes vidéo dédiées

Vous pouvez utiliser une carte vidéo dédiée. La vidéo est directement transmise sur la sortie de ce périphérique vidéo.

Les cartes vidéo suivantes sont prises en charge :

- Périphériques de sortie vidéo Blackmagic Design

IMPORTANT

- Vous devez installer le pilote de ce périphérique vidéo et en configurer la sortie sur la résolution de fichier vidéo utilisée dans votre projet.
 - La sortie vidéo via FireWire n'est pas prise en charge.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration du lecteur vidéo](#) à la page 643

Préparation à la création de projets vidéo

Pour pouvoir travailler avec des vidéos dans Cubase, il vous faut procéder à quelques préparatifs.

Dans Cubase, il est possible d'intégrer sur une même piste vidéo des fichiers vidéo de différents formats.

À NOTER

Pour que les événements audio et vidéo soient correctement synchronisés, assurez-vous que la fréquence d'images du projet corresponde à celle du fichier vidéo.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration du projet](#) à la page 68

Importation de fichiers vidéo

Si le fichier vidéo est compatible, vous pouvez l'importer dans votre projet.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier vidéo**.
 2. Dans la boîte de dialogue **Importer une vidéo**, sélectionnez le fichier vidéo que vous souhaitez importer.
 3. Facultatif : Activez **Extraire l'audio de la vidéo** pour importer les flux audio intégrés dans la vidéo.
 4. Cliquez sur **Ouvrir**.
-

RÉSULTAT

Cubase crée une piste vidéo qui contient un événement vidéo. Si l'option **Extraire l'audio de la vidéo** avait été activée, une piste Audio contenant un événement audio est créée sous la piste vidéo. Le clip audio correspondant est enregistré dans le dossier **Répertoire d'enregistrement de la Bibliothèque**.

À NOTER

Vous pouvez également importer des fichiers vidéo en les faisant glisser de la **MediaBay** ou de l'Explorateur de fichiers/finder macOS et en les déposant dans votre projet. Si vous souhaitez automatiquement extraire les données audio, activez l'option **Extraire l'audio lors de l'import d'un fichier vidéo** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Vidéo**).

LIENS ASSOCIÉS

[Bibliothèque](#) à la page 372

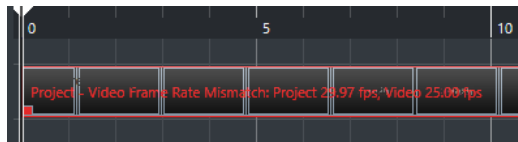
[Extraire les données audio d'une vidéo](#) à la page 645

Adoption de la fréquence d'images

Pour que l'affichage temporel de Cubase corresponde aux images de la vidéo, vous devez configurer le projet sur une fréquence d'images qui corresponde à celle du fichier vidéo importé.

CONDITION PRÉALABLE

La fréquence d'images du fichier vidéo importé ne correspond pas à celle du projet.



PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Configuration du projet**.
2. Dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**, cliquez sur **Depuis vidéo**.
3. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

- Si Cubase prend en charge la fréquence d'images de la vidéo, le projet adoptera cette fréquence d'images. Si nécessaire, la position de début du projet s'ajustera automatiquement suite au changement de fréquence d'images.
Par exemple, si vous faites passer la fréquence d'images du projet de 30 à 29,97 ips, le Timecode de départ du projet sera modifié de façon à maintenir l'emplacement des événements dans le projet par rapport au temps réel.

À NOTER

Si vous désirez que le Timecode de début de projet reste le même, il vous faudra le remodifier manuellement après coup. Dans ce cas, vous devrez caler l'événement vidéo sur l'axe temporel pour corriger sa synchronisation et son positionnement dans le projet.

Fichiers cache de vignettes

Cubase crée automatiquement un fichier cache de vignettes pour chaque fichier vidéo importé.

LIENS ASSOCIÉS

[Génération manuelle de fichiers cache de miniatures](#) à la page 642

Génération manuelle de fichiers cache de miniatures

Vous pouvez générer manuellement des fichiers cache de miniatures. En effet, il arrive que ces fichiers ne puissent pas être créés, soit parce que le fichier était protégé en écriture, soit parce qu'il avait été édité à l'aide d'une application d'édition vidéo externe.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la **Bibliothèque**, faites un clic droit sur le fichier vidéo et sélectionnez **Générer fichier cache des miniatures**.
 - Dans la fenêtre **Projet**, faites un clic droit sur l'événement vidéo et sélectionnez **Média > Générer fichier cache des miniatures**.

À NOTER

Il n'est possible d'actualiser un fichier cache de miniatures déjà créé qu'à partir de la **Bibliothèque**.

RÉSULTAT

Comme le fichier cache de miniatures est généré en tâche de fond, vous pouvez continuer à travailler dans Cubase pendant ce temps.

Préparation de la lecture vidéo

Vous pouvez lire des fichiers vidéo importés dans Cubase en vous servant des commandes de transport.

Pour ce faire, il vous faut activer et configurer un périphérique de sortie vidéo.

IMPORTANT

Votre carte graphique doit être compatible OpenGL 2.0 ou supérieur.

Configuration du lecteur vidéo

La page de configuration du **Lecteur vidéo** de la boîte dialogue **Configuration du studio** vous permet de configurer votre lecteur vidéo et de vérifier si votre équipement vidéo prend en charge la lecture vidéo dans Cubase.

- Pour ouvrir la page **Lecteur vidéo**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio** et activez **Lecteur vidéo** dans la liste des **Périphériques**.

Voici les options disponibles :

1 Périphérique

Liste des périphériques de sortie vidéo disponibles sur votre système.

2 Format

Permet de sélectionner un format de sortie.

À NOTER

Le périphérique **Fenêtre Vidéo** ne prend en charge qu'un format fixe.

3 Décalage

Si l'image vidéo n'est pas alignée sur le signal audio, vous pouvez saisir une valeur de décalage en millisecondes afin de faire en sorte que la vidéo soit décalée de la durée correspondante. Vous pourrez ainsi compenser le retard de la vidéo. Le décalage n'est utilisé que lors de la lecture. Celle-ci est enregistrée en global pour chacun des périphériques de sortie, indépendamment du projet.

4 Actif

Permet d'activer le périphérique qui va être utilisé pour lire la vidéo.

Activer un périphérique de sortie vidéo

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste de **Périphériques**, activez l'option **Lecteur vidéo**.
Les périphériques de sortie vidéo disponibles apparaissent dans la colonne **Périphérique**.

3. Dans la colonne **Actif**, cochez la case du périphérique que vous désirez utiliser pour lire la vidéo.

À NOTER

Si aucun périphérique externe n'est connecté, vous pouvez utiliser le périphérique **Fenêtre Vidéo** pour lire le fichier vidéo sur l'écran de votre ordinateur.

LIENS ASSOCIÉS

[Périphériques de sortie vidéo](#) à la page 640

Fenêtre Lecteur vidéo

La fenêtre **Lecteur vidéo** peut être affichée dans différentes tailles sur l'écran de votre ordinateur. Cependant, plus elle est grande, plus la résolution d'image est élevée, ce qui veut dire que votre processeur est davantage sollicité.

- Pour ouvrir la fenêtre **Lecteur vidéo**, sélectionnez **Studio > Lecteur vidéo**.



Mode Plein écran

Permet de passer en mode plein écran. Pour sortir de ce mode, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez **Quitter mode Plein écran** ou appuyez sur **Échap**.

Quart de taille

La fenêtre fait le quart de la taille réelle de la vidéo.

Demie taille

La fenêtre fait la moitié de la taille réelle de la vidéo.

Taille réelle

La taille de la fenêtre correspond à la taille de la vidéo.

Taille double

La fenêtre fait le double de la taille réelle de la vidéo.

Rapport largeur/hauteur

Vous pouvez également faire glisser les bordures de la fenêtre **Lecteur vidéo** pour la redimensionner. Cependant, l'image risque d'être déformée. Une option du menu local **Rapport largeur/hauteur** permet d'éviter cette déformation.

- Si vous sélectionnez **Aucun**, le rapport largeur/hauteur de la vidéo ne sera pas préservé quand vous redimensionnez la fenêtre. L'image est élargie ou réduite de manière à occuper toute la fenêtre Lecteur vidéo.
- L'option **Interne** vous permet de redimensionner librement la fenêtre tout en préservant le rapport largeur/hauteur de la vidéo. Il se peut alors que des bordures apparaissent autour de l'image vidéo afin de remplir l'espace vide.
- L'option **Externe** vous permet de redimensionner la fenêtre en faisant en sorte que l'image vidéo remplisse toujours la fenêtre et que son rapport largeur/hauteur soit préservé.
- **À NOTER**

En mode plein écran, le rapport largeur/hauteur de la vidéo est toujours conservé.

Scrub vidéo

Il est possible de lire les événements vidéo en mode Scrub (lecture dynamique), c'est-à-dire en avant ou en arrière.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Lecteur vidéo**.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez dans la fenêtre **Lecteur vidéo** et déplacez la souris vers la gauche ou la droite.
 - Servez-vous de la molette d'un contrôleur externe.
-

Montage vidéo

Des événements vidéo sont automatiquement créés quand vous importez un fichier vidéo.

Vous pouvez afficher et éditer les événements vidéo dans la fenêtre **Projet**. Un événement vidéo déclenche la lecture du clip vidéo correspondant.

Vous pouvez copier et rogner des événements vidéo.

Vous ne pouvez pas dessiner, coller, ni rendre muet des événements vidéo, et vous ne pouvez pas non plus leur appliquer de fondus ou de fondus enchaînés.

LIENS ASSOCIÉS

[Bibliothèque](#) à la page 372

Extraire les données audio d'une vidéo

Vous pouvez extraire le flux audio d'un fichier vidéo lors de son importation. Cubase prend en charge les fichiers vidéo intégrant des signaux audio en mono ou en stéréo et les configurations multicanaux comportant jusqu'à 48 canaux.

Pour extraire les données audio d'un fichier vidéo, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier vidéo** et activez **Extraire l'audio de la vidéo** dans la boîte de dialogue.

- Sélectionnez **Média > Extraire l'audio de la vidéo** et sélectionnez le fichier vidéo dans le sélecteur de fichiers.
- Sélectionnez **Fichier > Importer > L'audio d'une vidéo**.
Un clip audio est créé dans la **Bibliothèque**, mais aucun événement n'est ajouté dans la fenêtre **Projet**.

La boîte de dialogue qui apparaît vous permet de sélectionner les différentes options d'importation.

Le flux audio extrait est inséré sur une nouvelle piste audio dans le projet. Vous pouvez éditer ce flux comme toutes les données audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Options d'importation des fichiers audio](#) à la page 195

[Importation de fichiers vidéo](#) à la page 641

ReWire (non compris dans Cubase LE)

Introduction

Le protocole ReWire a été spécialement conçu pour le streaming audio entre deux applications informatiques.

Développé conjointement par Propellerhead Software et Steinberg, ReWire offre les fonctions et possibilités suivantes :

- Streaming de données audio en temps réel, représentant jusqu'à 48 voies audio séparées, à pleine bande passante, de l'application de synthétiseur vers l'application de table de mixage.
Dans ce cas, l'application de table de mixage est bien sûr Cubase. Un exemple d'application de synthétiseur est Reason de Propellerhead Software.
- Synchronisation automatique, précise à l'échantillon près, entre les données audio issues des deux programmes.
- Possibilité de partager une même carte audio entre deux programmes, en tirant parti des sorties multiples de cette carte.
- Mutualisation des commandes de Transport, permettant de lancer la lecture, l'avance rapide, etc. indifféremment depuis Cubase ou depuis l'application synthétiseur (en supposant qu'elle offre des fonctions de commande de Transport).
- Fonction de mixage audio automatique de voies séparées, selon les besoins.
Pour ce qui est de Reason, par exemple, cette fonction vous permet d'utiliser des voies séparées pour les différents périphériques.
- De surcroît, ReWire offre la possibilité d'envoyer des pistes MIDI de Cubase vers l'autre application, pour un contrôle MIDI intégral.
Pour chaque périphérique compatible ReWire, plusieurs sorties MIDI supplémentaires seront disponibles dans Cubase. Dans le cas de Reason, vous pouvez ainsi assigner différentes pistes MIDI issues de Cubase à différents composants de Reason, ce qui permet d'utiliser Cubase en tant que séquenceur MIDI principal.
- Économie de ressources processeur par rapport à une utilisation simultanée conventionnelle.

Activer des applications ReWire

Pour pouvoir utiliser les applications ReWire disponibles sur votre ordinateur dans votre projet, il vous faut les activer dans la boîte de dialogue **ReWire Configuration**.

IMPORTANT

- L'activation des applications ReWire peut avoir des conséquences sur les performances et la stabilité de Cubase, même quand aucune connexion ReWire n'est utilisée. Il est donc recommandé de n'activer que les applications ReWire qui doivent être utilisées dans un projet.

- Quand une application ReWire est désactivée, les voies ReWire correspondantes sont supprimées du projet. Toutes les automatisations ou configurations de paramètres associées sont perdues.
-

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > ReWire > ReWire Configuration**.
 2. Activez les applications ReWire que vous souhaitez utiliser.
 3. Cliquez sur **Appliquer**.
-

RÉSULTAT

Les applications ReWire activées apparaissent dans le sous-menu **ReWire**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez activer les voies ReWire dans le panneau ReWire de l'application.

LIENS ASSOCIÉS

[Activation des voies ReWire](#) à la page 649

Lancer et quitter

Lorsque vous utilisez ReWire, l'ordre dans lequel vous lancez et quittez les deux programmes est très important.

Lancement pour une utilisation normale avec ReWire

PROCÉDER AINSI

1. Lancez d'abord Cubase.
 2. Activez une ou plusieurs voies ReWire dans la boîte de dialogue ReWire de l'autre application.
 3. Lancez l'autre application.
L'application peut mettre légèrement plus longtemps à se lancer lorsque vous utilisez ReWire.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Activation des voies ReWire](#) à la page 649

Quitter une session ReWire

Lorsque vous avez fini, vous devez également quitter les applications dans un ordre spécifique.

PROCÉDER AINSI

1. Quittez d'abord l'application synthétiseur.
 2. Puis quittez Cubase.
-

Lancer les deux programmes sans utiliser ReWire

Il est possible d'exécuter Cubase et l'application de synthétiseur simultanément sur le même ordinateur sans utiliser ReWire.

PROCÉDER AINSI

1. Lancez d'abord l'application de synthétiseur.
2. Lancez ensuite Cubase.

À NOTER

Veillez noter que dans ce cas, les deux programmes se disputent des ressources système comme la carte audio, exactement comme c'est le cas avec d'autres applications audio non compatibles ReWire.

Activation des voies ReWire

ReWire peut prendre en charge la transmission en flux de 48 canaux audio séparés. Le nombre exact de voies ReWire disponibles dépend du synthétiseur virtuel. Les panneaux des périphériques ReWire de Cubase vous permettent d'activer les voies que vous souhaitez utiliser.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez activé l'application ReWire que vous souhaitez utiliser dans la boîte de dialogue **ReWire Configuration**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > ReWire**, puis sélectionner l'application ReWire que vous souhaitez utiliser.
Le panneau **ReWire** correspondant apparaît. Il comprend plusieurs lignes dont chacune correspond à une voie ReWire.
2. Cliquez sur les boutons Marche/Arrêt à gauche pour activer/désactiver des voies.
Les boutons s'allument pour indiquer quelles voies sont actives.
3. Facultatif : Double-cliquez sur les étiquettes de la colonne de droite et saisissez un nouveau nom.
Ces étiquettes vous permettent d'identifier les voies ReWire dans votre projet.

RÉSULTAT

Les voies ReWire activées sont ajoutées au projet.

À NOTER

- Plus vous activez de voies ReWire, plus le processeur est sollicité.
- Pour savoir exactement quels signaux sont transmis sur chaque canal, reportez-vous à la documentation du synthétiseur virtuel.

IMPORTANT

Quand vous désactivez des voies ReWire dans le panneau **ReWire**, les voies correspondantes sont supprimées de votre projet. Toutes les automatisations ou configurations de paramètres associées sont perdues.

LIENS ASSOCIÉS

[Activer des applications ReWire](#) à la page 647

Utilisation des commandes de transport et de tempo

IMPORTANT

Cette section n'est pertinente que si l'application synthétiseur possède une sorte de séquenceur intégré ou équivalent.

Commandes de transport de base

Lorsque vous faites tourner ReWire, les transports sont complètement liés dans les deux programmes. Peu importe dans lequel vous appuyez sur Lecture, Stop, Avance rapide ou Rembobinage. Toutefois, l'enregistrement (si applicable) reste complètement séparé dans les deux applications.

Paramètres de Cycle

Si l'application synthétiseur offre une fonction de lecture en boucle, celle-ci sera complètement liée à la fonction Cycle de Cubase. Autrement dit, peu importe dans quel programme vous déplacez les points de début ou de fin, ou même activez/désactivez la fonction de lecture en boucle ; l'autre en tiendra également compte.

Valeurs de Tempo

Au niveau du tempo, c'est Cubase qui est toujours le maître. Autrement dit, les deux programmes « tourneront » selon le tempo défini dans Cubase.

Toutefois, si vous n'utilisez pas la piste Tempo de Cubase, vous pouvez modifier le tempo dans l'un des programmes et l'autre en tiendra compte immédiatement.

IMPORTANT

Si vous utilisez la piste tempo dans Cubase et que le bouton Tempo est activé dans la palette Transport, il vaut mieux ne pas modifier le tempo dans le synthétiseur virtuel, car toute requête de tempo formulée via ReWire désactive automatiquement la piste tempo dans Cubase.

Gestion des voies ReWire

Lorsque vous activez les voies ReWire dans les panneaux de périphériques ReWire, des voies sont créées dans la MixConsole.

Les voies ReWire possèdent les propriétés suivantes :

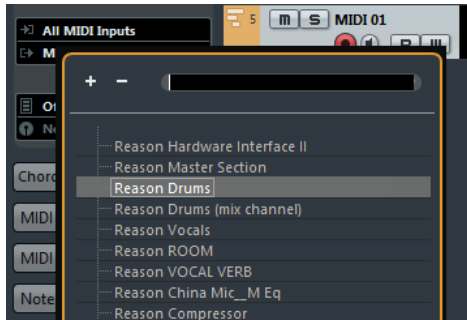
- Les voies ReWire peuvent être mono ou stéréo : tout dépend de l'application de synthétiseur.
- Les voies ReWire possèdent les mêmes fonctionnalités que les voies audio normales. Par conséquent, vous pouvez régler leur volume et leur panoramique, leur ajouter une égalisation, des effets d'insert et Send, ou encore, router les sorties de leurs voies vers des groupes ou des bus. Toutefois, les voies ReWire ne disposent pas de boutons Monitor.
- Tous les réglages des canaux peuvent être automatisés via les fonctions de Lecture/Écriture (Read/Write).
Lors de l'écriture des données d'automatisation, des pistes d'automatisation de canaux sont ajoutés à la liste des pistes dans la fenêtre Projet, vous permettant de voir et d'éditer l'automatisation de manière graphique, comme pour les instruments VST, etc.
- Vous pouvez effectuer un mixage audio des voies ReWire sous forme d'un fichier sur votre disque dur à l'aide de la fonction Exporter mixage audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Exportation du mixage dans des fichiers audio](#) à la page 606

Routage MIDI via ReWire

Lorsque vous utilisez Cubase avec une application compatible ReWire, des sorties MIDI supplémentaires apparaissent automatiquement dans les menus locaux concernant les sorties MIDI des pistes MIDI. Vous pouvez ainsi faire jouer l'application synthétiseur via MIDI depuis Cubase, en l'utilisant comme s'il s'agissait d'un ou plusieurs expandeurs MIDI séparés.



Les sorties MIDI d'un morceau élaboré dans Reason. Ici, chaque sortie arrive directement sur un appareil du rack Reason.

- Le nombre et la configuration des sorties MIDI dépend de l'application synthétiseur.

Considérations et limitations à prendre en compte

Fréquences d'échantillonnage

En lecture audio, les applications de synthétiseur peuvent être limitées à certaines fréquences d'échantillonnage. Si la valeur de la fréquence d'échantillonnage de Cubase est différente, alors l'application synthétiseur lira les données à une hauteur erronée. Pour plus de détails, reportez-vous à la documentation de l'application synthétiseur.

Pilotes ASIO

ReWire fonctionne bien avec des pilotes ASIO. En utilisant le système de bus de Cubase, vous pouvez router les sons de l'application synthétiseur vers les différentes sorties d'une carte audio compatible ASIO.

Raccourcis clavier

Cubase intègre des raccourcis clavier qui sont affectés à la plupart des principaux menus et fonctions. Ces raccourcis sont enregistrés dans les préférences générales de Cubase (qui sont utilisées pour tous vos projets).

Vous pouvez afficher les raccourcis clavier et en créer de nouveaux dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**. Les raccourcis clavier assignés sont également indiqués dans les infobulles.



Quand ces infobulles indiquent un point d'exclamation, c'est qu'aucun raccourci clavier n'a encore été affecté.

Il vous est possible de sauvegarder les raccourcis clavier dans un fichier de raccourcis clavier qui peut être stocké séparément et importé dans n'importe quel projet. De cette manière, vous pouvez rapidement et facilement remettre en place vos propres réglages, si, par exemple, vous travaillez à vos projets sur différents ordinateurs. Les réglages sont enregistrés dans un fichier portant l'extension XML.

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer des pré-réglages de raccourcis clavier](#) à la page 653

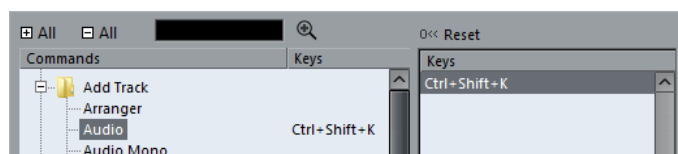
Créer des raccourcis clavier

Vous pouvez créer des raccourcis clavier dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Raccourcis clavier**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la liste **Commandes**, cliquez sur le signe plus afin d'ouvrir un dossier de catégorie, puis sélectionnez la fonction pour laquelle vous souhaitez définir un raccourci clavier.
 - Dans le champ de recherche, saisissez le nom de la fonction pour laquelle vous souhaitez définir un raccourci clavier.

Les raccourcis clavier déjà assignés sont affichés dans la colonne **Touches** et dans la section **Touches** à droite.



3. Cliquez sur le champ **Appuyer sur** et appuyez sur les touches que vous souhaitez utiliser pour votre raccourci clavier.

Vous pouvez appuyer sur une seule touche ou sur une combinaison incluant une touche normale et une ou plusieurs touches mortes (**Alt**, **Ctrl/Cmd**, **Maj**).

4. Cliquez sur **Affecter**.
Le raccourci clavier est affiché dans la section **Touches**.
5. Cliquez sur **OK**.

À NOTER

Vous pouvez configurer plusieurs raccourcis clavier différents pour une même fonction. Le fait d'ajouter un raccourci clavier à une fonction qui en possède déjà un ne remplace pas le raccourci clavier déjà attribué à cette fonction.

Rechercher des raccourcis clavier

Vous pouvez rechercher des raccourcis clavier afin de déterminer quel raccourci clavier est assigné à une certaine fonction de Cubase.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Raccourcis clavier**.
2. Dans la champ de recherche, saisissez le nom de la fonction dont vous souhaitez connaître le raccourci clavier.
3. Cliquez sur **Lancer/Reprendre la recherche**.

RÉSULTAT

La première commande correspondante est sélectionnée et affichée dans la liste **Commandes**. La colonne **Touches** et la liste des raccourcis clavier affichent les raccourcis clavier assignés, s'il y en a.

Supprimer des raccourcis clavier

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Raccourcis clavier**.
2. Dans la liste **Commandes**, cliquez sur le signe plus afin d'ouvrir un dossier de catégorie, puis sélectionnez la fonction pour laquelle vous souhaitez supprimer un raccourci clavier.
3. Sélectionnez le raccourci clavier dans la section **Touches** et cliquez sur le bouton **Supprimer**.
4. Cliquez sur **Supprimer** pour supprimer le raccourci clavier sélectionné.
5. Cliquez sur **OK**.

Enregistrer des préférences de raccourcis clavier

Vous pouvez enregistrer des configurations de raccourcis clavier sous forme de préférences.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré les raccourcis clavier à votre convenance.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Préférences**, cliquez sur **Enregistrer**.

- Attribuez un nom à votre préférence puis cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Votre configuration de raccourcis clavier est à présent disponible sous forme de préférence dans le menu local **Préférences**.

Charger des préférences de raccourcis clavier

Vous pouvez charger des préférences de raccourcis clavier.

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Préférences**, ouvrez le menu local et sélectionnez le préférence.
-

RÉSULTAT

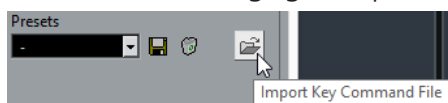
Le préférence de raccourci clavier remplace la configuration de raccourcis clavier et les macros précédentes.

Importer des configurations de raccourcis clavier

Vous pouvez importer des configurations de raccourcis clavier enregistrées dans des versions antérieures du programme.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Fichier > Raccourcis clavier**.
- Dans la section **Préférences**, cliquez sur **Importer fichier des commandes clavier**.



- Dans le sélecteur de fichier, sélectionnez le fichier que vous souhaitez importer. Vous pouvez importer des fichiers de raccourcis clavier qui portent l'extension **.key** ou des fichiers de commandes de macro portant l'extension **.mac**.
 - Cliquez sur **Ouvrir**.
-

RÉSULTAT

Le fichier est importé.

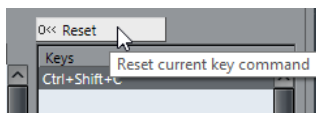
À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez enregistrer le fichier importé sous forme de préférence.

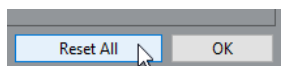
Réinitialiser les raccourcis clavier

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Fichier > Raccourcis clavier**.
- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans la liste **Commandes**, sélectionnez le raccourci clavier que vous souhaitez rétablir et cliquez sur **Réinitialiser**.



- Cliquez sur **Tout initialiser**.



RÉSULTAT

Les raccourcis clavier sont réinitialisés.

IMPORTANT

Toutes les modifications que vous avez apportées aux raccourcis clavier par défaut sont perdues. Si vous voulez pouvoir revenir à cette configuration, assurez-vous de l'avoir d'abord enregistrée.

Les raccourcis clavier par défaut

Les raccourcis clavier par défaut sont classés par catégories.

À NOTER

Quand le **Clavier à l'écran** est affiché, les commandes clavier habituelles sont bloquées car elles sont réservées au **Clavier à l'écran**. Les seules exceptions sont les suivantes : **Ctrl/Cmd-S** (Enregistrer), **Num *** (Démarrer/Arrêter l'enregistrement), **Espace** (Démarrer/Arrêter la lecture), **Num 1** (Aller au délimiteur gauche), **Supprimer** ou **Retour arrière** (Supprimer), **Num /** (Activer/Désactiver la lecture en boucle), **F2** (Afficher/Masquer la palette Transport) et **Alt-K** (Afficher/Masquer le clavier à l'écran).

Catégorie Audio

Option	Raccourci clavier
Ajuster les fondus à la sélection	A
Fondu enchaîné	X

Catégorie Automatisation

Option	Raccourci clavier
« Lire l'automatisation » pour toutes les pistes Actif/Inactif	Alt-R
« Écrire l'Automatisation » pour toutes les pistes Actif/Inactif	Alt-W

Catégorie Accords

Option	Raccourci clavier
Pads d'accords	Ctrl/Cmd-Maj-C

Catégorie Périphériques (Studio)

Option	Raccourci clavier
Connexions audio	F4
Performances audio	F12
MixConsole	F3
MixConsole dans la fenêtre Projet	Alt-F3
Clavier à l'écran	Alt-K
Lecteur vidéo	F8
Instruments VST (non compris dans Cubase LE)	F11

Catégorie Traitement hors ligne direct

Option	Raccourci clavier
Traitement hors ligne direct	F7

Catégorie Édition

Option	Raccourci clavier
Activer/Désactiver objet actif	Alt-A
Défilement automatique actif/inactif	F
Copier	Ctrl/Cmd-C
Couper	Ctrl/Cmd-X
Copier et Supprimer l'Intervalle	Ctrl/Cmd-Maj-X
Supprimer	Supprimer ou Retour arrière
Supprimer l'Intervalle	Maj-Retour arrière
Dupliquer	Ctrl/Cmd-D
Agrandir/Réduire	Alt-E
Insérer un silence	Ctrl/Cmd-Maj-E

Option	Raccourci clavier
Inverser	Alt-F
Du bord gauche de la sélection jusqu'au curseur	E
Déplacer au curseur	Ctrl/Cmd-L
Placer en avant-plan (Rendre visible)	U
Rendre muet	M
Rendre muets les événements	Maj-M
Objets Muets/Non muets	Alt-M
Ouvrir	Ctrl/Cmd-E
Coller	Ctrl/Cmd-V
Coller à l'Origine	Alt-V
Coller relatif au curseur	Maj-V
Coller avec décalage	Ctrl/Cmd-Maj-V
Paramètre primaire : Diminuer	Ctrl/Cmd-Maj-Flèche descendante
Paramètre primaire : Augmenter	Ctrl/Cmd-Maj-Flèche montante
Activer l'Enregistrement	R
Rétablir	Ctrl/Cmd-Maj-Z
Répéter	Ctrl/Cmd-K
Du bord droit de la sélection jusqu'au curseur	D
Paramètre secondaire : Diminuer	Ctrl/Cmd-Maj-Flèche gauche
Paramètre secondaire : Augmenter	Ctrl/Cmd-Maj-Flèche droite
Tout sélectionner	Ctrl/Cmd-A
Désélectionner	Ctrl/Cmd-Maj-A
Calage actif/inactif	J
Solo	S

Option	Raccourci clavier
Couper au curseur	Alt-X
Séparer l'Intervalle	Maj-X
Curseur stationnaire	Alt-C
Annuler	Ctrl/Cmd-Z
Rendre non muets les événements	Maj-U
Écriture	W

Catégorie Éditeurs

Option	Raccourci clavier
Ouvrir Éditeur de partition	Ctrl/Cmd-R
Ouvrir/Fermer éditeur	Entrée

Catégorie Fichier

Option	Raccourci clavier
Fermer	Ctrl/Cmd-W
Nouveau	Ctrl/Cmd-N
Ouvrir	Ctrl/Cmd-O
Quitter	Ctrl/Cmd-Q
Enregistrer	Ctrl/Cmd-S
Enregistrer sous	Ctrl/Cmd-Maj-S
Enregistrer une nouvelle version	Ctrl/Cmd-Alt-S

Catégorie Média

Option	Raccourci clavier
Ouvrir MediaBay	F5
Ouvrir/Fermer l'Inspecteur d'attributs	Ctrl-Alt-Num6

Option	Raccourci clavier
Ouvrir/Fermer les favoris	Ctrl-Alt-Num8
Ouvrir/Fermer l'explorateur de fichiers	Ctrl-Alt-Num4
Ouvrir/Fermer les filtres	Ctrl-Alt-Num5
Ouvrir/Fermer la pré-écoute	Ctrl-Alt-Num2
Pré-écoute cycle activée/désactivée	Maj-Num /
Déclencher pré-écoute	Maj-Entrée pav. num.
Arrêter pré-écoute	Maj-Num 0
Recherche MediaBay	Maj-F5

Catégorie MIDI

Option	Raccourci clavier
Afficher/Masquer Pistes de Contrôleur	Alt-L

Catégorie Naviguer

Option	Raccourci clavier
Ajouter en descendant : Étendre/Annuler la sélection jusqu'en bas dans la fenêtre Projet/Déplacer événement sélectionné dans l'Éditeur clavier de 1 octave vers le bas	Maj-Flèche descendante
Ajouter à gauche : Étendre/Annuler la sélection vers la gauche dans la fenêtre Projet/l'Éditeur clavier	Maj-Flèche gauche
Ajouter à droite : Étendre/Annuler la sélection vers la droite dans la fenêtre Projet/l'Éditeur clavier	Maj-Flèche droite
Ajouter en montant : Étendre/Annuler la sélection jusqu'en haut dans la fenêtre Projet/Déplacer événement sélectionné dans l'Éditeur clavier de 1 octave vers le haut	Maj-Flèche montante

Option	Raccourci clavier
Bas : Sélectionner la dernière piste dans la Liste des Pistes	Fin
Desc. : Sélectionner le suivant dans la fenêtre Projet/ Déplacer événement sélectionné dans l'Éditeur clavier d'un demi-ton vers le bas	Flèche descendante
Gauche : Sélectionner le précédent dans la fenêtre Projet/l'Éditeur clavier	Flèche gauche
Droite : Sélectionner le suivant dans la fenêtre Projet/ l'Éditeur clavier	Flèche droite
Inverser sélection	Ctrl/Cmd-Espace
Haut : Sélectionner la première piste dans la Liste des Pistes	Origine
Haut : Sélectionner le précédent dans la fenêtre Projet/Déplacer événement sélectionné dans l'Éditeur clavier d'un demi-ton vers le haut	Flèche montante

Catégorie Déplacer

Option	Raccourci clavier
Ajuster la fin à gauche	Alt-Maj-Flèche gauche
Ajuster la fin à droite	Alt-Maj-Flèche droite
Gauche	Ctrl/Cmd-Flèche droite
Droite	Ctrl/Cmd-Flèche droite
Ajuster le début à gauche	Alt-Flèche gauche
Ajuster le début à droite	Alt-Flèche droite

Catégorie Projet

Option	Raccourci clavier
Ouvrir fenêtre des marqueurs	Ctrl/Cmd-M
Ouvrir bibliothèque	Ctrl/Cmd-P
Voir la piste Tempo	Ctrl/Cmd-T
Supprimer les pistes sélectionnées	Maj-Supprimer
Configuration	Maj-S

Catégorie Quantification

Option	Raccourci clavier
Quantifier	Q

Configurer la catégorie Longueur d'insertion

Option	Raccourci clavier
1/1	Alt-1
1/2	Alt-2
1/4	Alt-3
1/8	Alt-4
1/16	Alt-5
1/32	Alt-6
1/64	Alt-7
1/128	Alt-8
Pointé actif/inactif	Alt-.
Triolet actif/inactif	Alt-,

Catégorie Outil

Option	Raccourci clavier
Outil Crayon	8
Outil Baguette	0
Outil Gomme	5
Tube de colle	4
Outil Muet	7
Outil suivant	F10
Outil Lecture	9
Outil précédent	F9
Outil Sélection d'intervalle	2
Outil Sélectionner	1
Outil Découper	3
Outil Zoom	6

Catégorie Transport

Option	Raccourci clavier
Activer le métronome	C
Activer le Punch In	I
Activer le Punch Out	O
Boucler	Num /
Entrer le délimiteur gauche	Maj-L
Entrer la position du curseur de projet	Maj-P
Entrer le délimiteur droit	Maj-R
Entrer le tempo	Maj-T
Entrer la mesure	Maj-C

Option	Raccourci clavier
Échanger formats de temps	.
Avance rapide	Maj-Num +
Rembobinage rapide	Maj-Num -
Avancer	Num +
Aller au délimiteur gauche	Num 1
Aller au début du projet	Num . ou Num , ou Num ;
Aller au délimiteur droit	Num 2
Insérer marqueur (Windows uniquement)	Insérer
Se Caler sur l'Événement Suivant	N
Se caler sur le repère suivant	Alt-N
Se caler sur le marqueur suivant	Maj-N
Se Caler sur l'Événement Précédent	B
Se caler sur le repère précédent	Alt-B
Se caler sur le marqueur précédent	Maj-B
Localiser le début de la sélection	L
Jouer en boucle la sélection	Alt-P
Déplacer curseur vers la gauche	Ctrl/Cmd-Num -
Déplacer curseur vers la droite	Ctrl/Cmd-Num +
Palette (Transport)	F2
Jouer la sélection	Alt-Espace
Récupérer marqueur de cycle 1 à 9	Maj-Num 1 à Num 9
Enregistrement	Num *
Enregistrement MIDI rétrospectif	Maj-Num *
Rembobinage	Num -

Option	Raccourci clavier
Caler le délimiteur gauche sur le curseur de projet	Ctrl/Cmd-Num 1
Caler les délimiteurs sur l'intervalle de sélection	P
Fixer le marqueur 1	Ctrl/Cmd-1
Fixer le marqueur 2	Ctrl/Cmd-2
Fixer le marqueur 3 à 9	Ctrl/Cmd-Num 3 à 9 ou Ctrl/Cmd- 3 à 9
Caler le délimiteur droit sur le curseur de projet	Ctrl/Cmd-Num 2
Début	Entrée pav. num.
Démarrer/Arrêter	Espace
Stop	Num 0
Aller au marqueur 1	Maj-1
Aller au marqueur 2	Maj-2
Aller au marqueur 3 à 9	Num 3 à 9 ou Maj-3 à 9
Activer la synchronisation externe	Alt-Maj-T
Activer la piste Tempo	T

Catégorie Zones de fenêtres

Option	Raccourci clavier
Afficher/Masquer zone gauche	Ctrl/Cmd-Alt-L ; Alt-I
Afficher/Masquer zone droite	Ctrl/Cmd-Alt-R
Afficher/Masquer zone supérieure	Ctrl/Cmd-Alt-U
Afficher/Masquer zone inférieure	Ctrl/Cmd-Alt-E ; Ctrl/Cmd-Alt-B
Afficher/Masquer zone de transport	Ctrl/Cmd-Alt-T
Afficher onglet précédent	Ctrl/Cmd-Alt-Flèche gauche
Afficher onglet suivant	Ctrl/Cmd-Alt-Flèche droite

Option	Raccourci clavier
Afficher page précédente	Ctrl/Cmd-Alt-Flèche montante ; Page précédente
Afficher page suivante	Ctrl/Cmd-Alt-Flèche descendante ; Page suivante
Afficher/Masquer Ligne d'infos	Ctrl/Cmd-I
Afficher/Masquer Aperçu	Alt-O

Catégorie Fenêtres

Option	Raccourci clavier
Raccourcis clavier de la fenêtre	Maj-F4
Réglages de la fenêtre	Maj-F3
Maquette de la fenêtre	Maj-F2

Catégorie Zoom

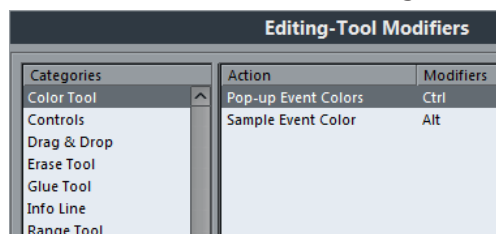
Option	Raccourci clavier
Zoom arrière complet	Maj-F
Zoom avant	H
Zoom avant sur les pistes	Ctrl/Cmd-Flèche descendante
Zoom avant vertical	Maj-H
Zoom arrière	G
Zoom arrière sur les pistes	Ctrl/Cmd-Flèche montante
Zoom arrière vertical	Maj-G
Zoom sur l'Événement	Maj-E
Zoomer sur la sélection	Alt-S
Zoom avant sur piste sélectionnée	Ctrl/Cmd-Alt-Flèche descendante

Définir les touches mortes des outils

Vous pouvez configurer des touches mortes d'outils afin d'accéder à une autre fonction quand vous utilisez un outil.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **Préférences** boîte de dialogue, sélectionner **Édition > Touches mortes outils**.



2. Sélectionnez une option dans la liste **Catégories**, et repérez l'action dont vous souhaitez éditer la touche morte.
3. Sélectionnez l'action désirée dans la liste **Action**.
4. Maintenez enfoncées les touches mortes souhaitées, puis cliquez sur **Affecter**.

À NOTER

Si les touches mortes choisies sont déjà assignées à cet outil, il vous sera demandé si vous souhaitez les remplacer. Si vous le faites, l'autre outil n'aura plus de touche morte assignée.

5. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

La touche morte de cette action sera remplacée.

Personnalisation

Dans Cubase vous pouvez organiser les fenêtres et les boîtes de dialogue dans des espaces de travail, configurer l'apparence d'éléments particuliers, personnaliser les couleurs et enregistrer les configurations du programme en tant que profils.

LIENS ASSOCIÉS

[Utiliser les options de configuration](#) à la page 667

[Personnaliser les couleurs des vues](#) à la page 669

[Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur](#) à la page 670

[Colorer manuellement des pistes, des conteneurs ou des événements](#) à la page 671

Utiliser les options de configuration


Vous pouvez personnaliser l'apparence des éléments suivants :

- Palette Transport
- Barre d'état
- Ligne d'infos
- Barres d'outils
- Inspecteur

Menus contextuels de configuration

Des menus contextuels de configuration sont disponibles dans la palette **Transport**, dans les barres d'outils, dans les lignes d'infos et dans l'**Inspecteur**.

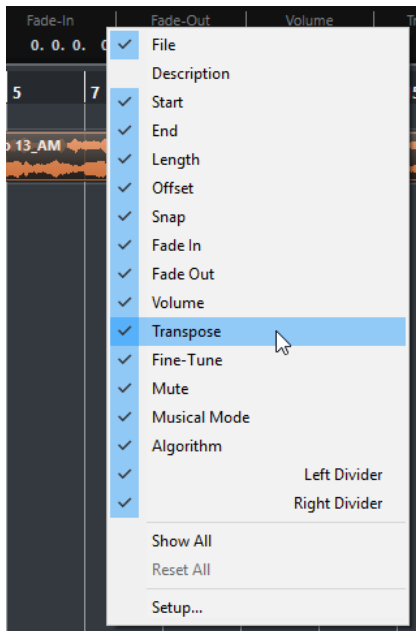
- Pour ouvrir ces menus contextuels, faites un clic droit sur l'élément correspondant.
- **À NOTER**

Vous pouvez également les ouvrir en cliquant sur les boutons de configuration correspondants .

Les options générales suivantes sont disponibles dans ces menus contextuels de configuration :

- **Tout afficher** : permet d'afficher tous les éléments.
- **Tout initialiser** : permet de réinitialiser l'interface à sa configuration par défaut.
- **Configuration** : permet d'ouvrir la boîte de dialogue de configuration.

Si des préférences sont disponibles, ils peuvent être sélectionnés dans la seconde moitié du menu.

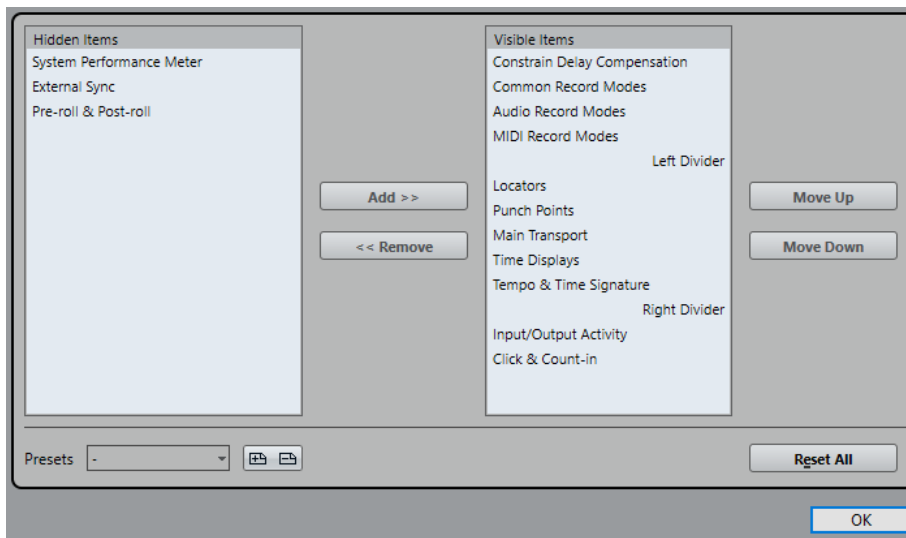


Le menu contextuel de configuration de la ligne d'infos

Boîtes de dialogue de configuration

Les boîtes de dialogue de configuration vous permettent de définir quels éléments seront visibles/masqués et dans quel ordre ils apparaîtront. Vous pouvez enregistrer et charger des préréglages de configuration.

- Pour ouvrir une boîte de dialogue de configuration, faites un clic droit sur l'élément que vous souhaitez configurer, puis sélectionnez **Configuration**.



La section située à gauche de la boîte de dialogue contient les éléments visibles et la section de droite contient les éléments masqués.

- Pour changer l'état (visible ou pas) d'un élément, sélectionnez-le et servez-vous des boutons fléchés situés au milieu de la boîte de dialogue pour le faire passer dans l'autre section.
- Pour réorganiser les éléments de la liste, sélectionnez un élément dans la liste **Éléments visibles** et cliquez sur **Monter** ou **Descendre**.
- Pour nommer la configuration actuelle et l'enregistrer sous forme de préréglage, cliquez sur **Enregistrer** dans la section **Préréglages**.

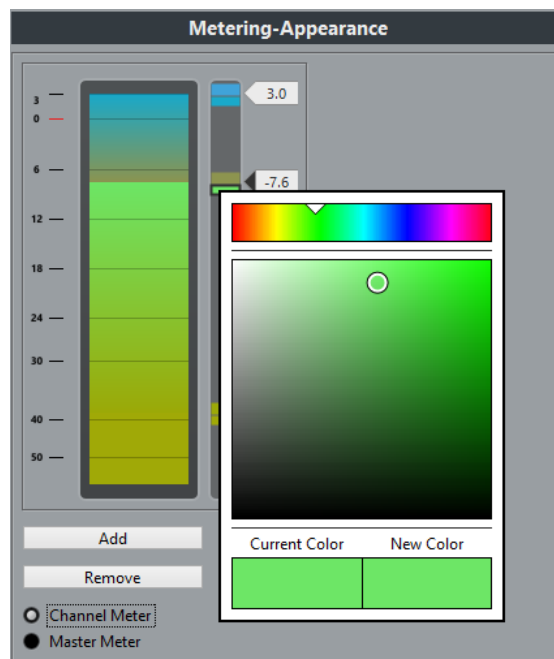
- Pour supprimer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local des préréglages et cliquez sur **Supprimer** dans la section **Préréglages**.
- Pour revenir à la disposition standard, ouvrez le menu contextuel de configuration et sélectionnez **Tout initialiser**.

Personnaliser les couleurs des vumètres

Vous pouvez personnaliser les couleurs des vumètres de Cubase afin de bénéficier d'un meilleur aperçu des niveaux atteints.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Vumètres > Apparence**.



2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez sur **Vumètre de voie** pour configurer le vumètre d'une voie.
 - Cliquez sur **Vumètre principal** pour configurer le vumètre principal.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Double-cliquez sur une position de niveau à droite de l'échelle du vumètre et saisissez la valeur de niveau souhaitée (en dB) pour définir le niveau à partir duquel la couleur doit changer. Pour saisir des valeurs en dB inférieures à zéro, ajoutez un signe moins avant le niveau saisi.
 - Cliquez sur une position de niveau et faites-la glisser sur le niveau souhaité. Appuyez sur **Maj** pour un positionnement plus précis.
 - Cliquez sur une position de niveau et décalez-la vers le haut ou le bas à l'aide des touches **Flèche montante/Flèche descendante**. Appuyez sur **Maj** pour un déplacement plus rapide.

À NOTER

Vous pouvez ajouter des poignées de position de niveau en cliquant sur le bouton **Ajouter**. Les nouvelles poignées sont toujours ajoutées en haut du vumètre. Vous pouvez supprimer la poignée de position de niveau sélectionnée en cliquant sur le bouton **Supprimer**.

4. Cliquez sur la partie supérieure ou inférieure d'une poignée de manière à l'encadrer, puis servez-vous du sélecteur de couleur pour sélectionner une couleur.
 5. Cliquez sur **OK**.
-

LIENS ASSOCIÉS
[Sélecteur de couleur](#) à la page 670

Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur

Vous pouvez changer les couleurs de la fenêtre principale de Cubase, des types de pistes, de la fenêtre **Projet** et des éléments des éditeurs.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Interface utilisateur > Thèmes de couleurs**.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Activez un thème de couleurs par défaut en cliquant dessus.
 - Cliquez sur **Choisir une couleur personnalisée** sur le sélecteur de couleur pour choisir une nouvelle couleur.
-

RÉSULTAT

Le thème de couleurs est instantanément appliqué.

LIENS ASSOCIÉS
[Sélecteur de couleur](#) à la page 670

Sélecteur de couleur

Sélecteurs de couleurs

Permettent de sélectionner une couleur.

Menu contextuel

Permet de copier, coller et réinitialiser les couleurs.

Couleur actuelle/Nouvelle couleur

Permet d'afficher la couleur actuelle et la nouvelle couleur.

Teinte/Saturation/Brillance

Permet d'éditer le format numérique des couleurs.

OK

Permet de confirmer les changements de couleur.

À NOTER

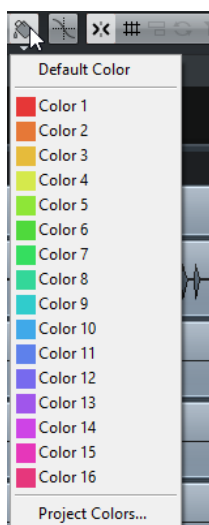
Il vous faudra redémarrer l'application pour que certaines modifications prennent effet.

Colorer manuellement des pistes, des conteneurs ou des événements

Vous pouvez assigner des couleurs spécifiques à certaines pistes et à certains événements/conteneurs afin d'avoir une meilleure vue d'ensemble de la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour changer la couleur d'un événement ou d'un conteneur, sélectionnez-le.
 - Pour changer la couleur d'une piste, sélectionnez-la et désélectionnez tous les événements ou conteneurs qu'elle contient.
2. Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Couleur**, cliquez à nouveau sur l'outil et sélectionnez une couleur dans le menu local.



RÉSULTAT

Quand vous assignez une couleur à une piste, les événements et conteneurs qu'elle contient prennent la même couleur.

À NOTER

Quand vous changez la couleur de conteneurs ou événements individuels, ceux-ci cessent de changer de couleur quand vous changez la couleur de la piste sur laquelle ils se trouvent.

Réinitialiser à la couleur de piste par défaut

Vous pouvez restaurer la couleur par défaut d'une piste, d'un conteneur ou d'un événement.

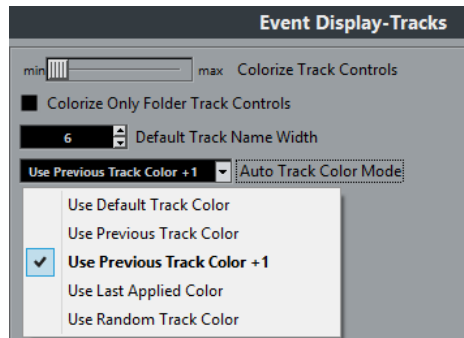
PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez la piste, l'événement ou le conteneur que vous souhaitez réinitialiser à la couleur par défaut.
 2. Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Couleur**, cliquez à nouveau sur l'outil et sélectionnez **Couleur par défaut** dans le menu local.
-

Mode de coloration automatique des pistes

Le **Mode de coloration automatique des pistes** offre plusieurs options permettant d'assigner automatiquement des couleurs aux pistes qui sont ajoutées au projet.

- Pour changer de **Mode de coloration automatique des pistes**, dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Affichage d'événements > Pistes**.



Voici les options disponibles :

Utiliser couleur de piste par défaut

La couleur par défaut (gris) est assignée.

Couleur de la piste précédente

Analyser la couleur de la piste sélectionnée et utiliser la même couleur pour la nouvelle piste.

Couleur de la piste précédente + 1

Analyser la couleur de la piste sélectionnée et utiliser la prochaine couleur dans la palette de couleurs pour la nouvelle piste.

Dernière couleur appliquée

Utiliser la couleur sélectionnée dans le menu local **Sélectionner couleurs**.

Couleur de piste aléatoire

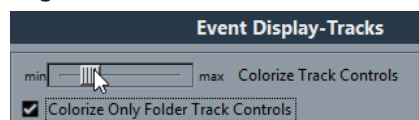
Assigner de façon aléatoire les couleurs de la palette de couleurs aux pistes.

Colorer les commandes des pistes

Vous pouvez assigner la couleur d'une piste aux commandes de cette piste. Par défaut, seule la partie gauche de la piste est colorée dans la liste des pistes.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Affichage d'événements > Pistes**.
2. Réglez le curseur **Colorer contrôles de piste** vers la droite.



3. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'outil **Couleur** et cliquez à nouveau pour sélectionner une couleur.
-

RÉSULTAT

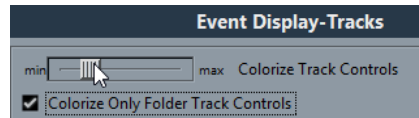
Les commandes de la piste sont colorées.

Colorer uniquement les commandes des pistes Répertoire

Il est possible de faire en sorte que la fonction **Colorier contrôles de piste** s'applique uniquement aux pistes Répertoire. Vous pourrez ainsi vous y retrouver plus facilement dans les projets comportant un grand nombre de pistes et de pistes Répertoire.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Affichage d'événements > Pistes**.
2. Réglez le curseur **Colorier contrôles de piste** vers la droite.



3. Activez l'option **Colorer uniquement les contrôles des pistes Répertoire**.
 4. Cliquez sur **OK**.
 5. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste Répertoire que vous souhaitez colorer.
 6. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'outil **Couleur** et cliquez à nouveau pour sélectionner une couleur.
-

RÉSULTAT

Seules les commandes de la piste Répertoire sont colorées.

Boîte de dialogue Couleurs de projet

La boîte de dialogue **Couleurs de projet** permet de configurer un nouveau jeu de couleurs pour les pistes, les événements ou les conteneurs.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Couleurs de projet**, sélectionnez l'outil **Couleur** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**. Cliquez à nouveau sur l'outil pour ouvrir le menu local correspondant, puis sélectionnez **Couleurs de projet**.



Champs de couleurs

Cliquez sur un champ pour ouvrir le sélecteur de couleur qui permet de définir une nouvelle couleur.

Les options suivantes sont disponibles dans le menu local **Options** :

Ajouter couleur à la fin de la liste

Permet d'ajouter un nouveau bouton de couleur en bas de la liste de couleurs.

Insérer couleur au-dessus de la sélection

Permet d'ajouter un bouton de couleur au-dessus du bouton de couleur sélectionné.

Supprimer couleur sélectionnée

Permet de supprimer la couleur sélectionnée.

Réinitialiser couleur sélectionnée

Permet de restaurer les paramètres d'usine de la couleur sélectionnée.

Augmenter l'intensité de toutes les couleurs/Réduire l'intensité pour toutes les couleurs

Permet d'augmenter ou de réduire l'intensité de toutes les couleurs.

Augmenter la brillance de toutes les couleurs/Réduire la brillance pour toutes les couleurs

Permet d'augmenter ou de réduire la brillance de toutes les couleurs.

Enregistrer Set actuel comme défauts de programme

Permet d'enregistrer le jeu de couleurs actuel en tant que jeu de couleurs par défaut.

Charger les réglages de programme pour ce Set

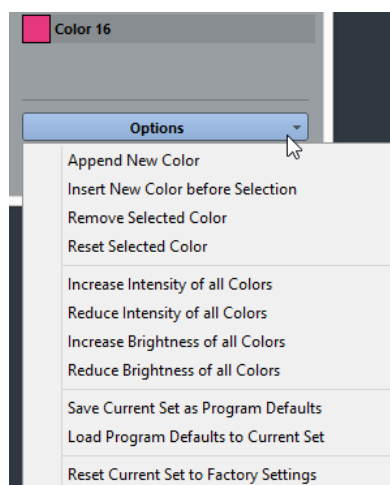
Permet d'appliquer le jeu de couleurs par défaut.

Réinitialiser réglages par défaut pour ce Set

Permet de revenir à la palette de couleurs standard.

Ajout et édition de couleurs individuelles

Vous pouvez utiliser le menu Options de la boîte de dialogue Couleurs de projet pour personnaliser à votre convenance la palette de couleurs.



Voici les options disponibles :

Ajouter couleur à la fin de la liste

Cette option permet d'ajouter un nouveau bouton de couleur en bas de la liste des couleurs. Pour définir une couleur, cliquez sur le bouton de couleur, puis définissez une couleur dans le sélecteur de couleur qui apparaît.

Insérer couleur au-dessus de la sélection

Cette option permet d'ajouter un nouveau bouton de couleur au-dessus du bouton de couleur sélectionné. Pour définir une couleur, cliquez sur le bouton de couleur, puis définissez une couleur dans le sélecteur de couleur qui apparaît.

Supprimer couleur sélectionnée

Cette option permet de supprimer la couleur sélectionnée.

Réinitialiser couleur sélectionnée

Cette option permet de réinitialiser la couleur sélectionnée.

Augmenter l'intensité de toutes les couleurs

Permet d'augmenter l'intensité de toutes les couleurs.

Réduire l'intensité pour toutes les couleurs

Permet de réduire l'intensité de toutes les couleurs.

Augmenter la brillance de toutes les couleurs

Permet d'augmenter la brillance de toutes les couleurs.

Réduire la brillance pour toutes les couleurs

Permet de réduire la brillance de toutes les couleurs.

Enregistrer Set actuel comme défauts de programme

Cette option permet d'enregistrer le set actuel en tant que set par défaut.

Charger les réglages de programme pour ce Set

Cette option permet d'appliquer la configuration de set par défaut.

Réinitialiser réglages par défaut pour ce Set

Permet de revenir à la palette de couleurs standard de Cubase.

Où sont enregistrés les réglages ?

Il existe de nombreuses façons de personnaliser Cubase. Tandis que certains des réglages sont mémorisés avec chaque projet, d'autres le sont dans des fichiers de préférences séparés.

Si vous avez besoin de transférer vos projets dans un autre ordinateur, par exemple dans un autre studio, vous pouvez « apporter » avec vous tous vos réglages en effectuant préalablement une copie des fichiers de préférences désirés puis en les installant dans l'autre ordinateur.

À NOTER

Il est recommandé de faire une copie de sauvegarde de vos fichiers de préférences après avoir réglé les choses à votre convenance ! Ainsi, si un autre utilisateur de Cubase souhaite utiliser ses propres réglages lorsqu'il travaille sur votre ordinateur, vous pourrez ensuite réinstaller vos propres préférences.

- Sous Windows, les fichiers de préférences s'enregistrent à l'emplacement suivant : « \Utilisateurs\

Le chemin d'accès complet est le suivant : « /Utilisateurs/<nom de l'utilisateur>/Bibliothèque/Préférences/<nom du programme> ».

À NOTER

Le fichier RAMpresets.xml contenant les divers réglages est enregistré lorsque vous quittez le programme.

À NOTER

Les fonctions du programme (par exemple, le fondu enchaîné) ou les configurations (par exemple les panneaux) non utilisées dans le projet ne sont pas mémorisées.

Mise à jour à partir d'une version précédente de Cubase

Quand vous mettez le programme à jour à partir de Cubase 6 ou supérieur, la plupart des paramètres personnalisés de votre précédente installation sont repris dans la nouvelle version de Cubase.

Quand la version précédente de Cubase est plus ancienne que Cubase 6, sa configuration est ignorée et c'est la configuration par défaut de la nouvelle version de Cubase qui est utilisée.

Désactivation des préférences

Il peut arriver qu'une configuration incohérente des paramètres de préférence amène le programme à fonctionner de façon étrange. Le cas échéant, il est recommandé d'enregistrer le projet et de relancer Cubase. Vous pourrez alors désactiver ou supprimer les paramètres de préférence actuels et les remplacer par les paramètres d'usine par défaut.

PROCÉDER AINSI

1. Quittez Cubase.
 2. Lancez Cubase et quand l'écran de démarrage apparaît, maintenez enfoncées les touches **Maj-Ctrl/Cmd-Alt**.
 3. Sélectionnez l'une des options suivantes dans la boîte de dialogue qui apparaît :
 - **Utiliser préférences actuelles**
Permet d'ouvrir le programme avec les paramètres de préférence actuels.
 - **Désactiver préférences de programme**
Permet de désactiver les préférences actuelles et d'ouvrir le programme avec les paramètres d'usine par défaut.
 - **Supprimer préférences de programme**
Permet de supprimer les préférences et d'ouvrir le programme avec les paramètres d'usine par défaut. Ce processus est irréversible et ne peut être annulé. Notez également que toutes les versions de Cubase installées sur votre ordinateur s'en trouvent modifiées.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Préférences](#) à la page 681

Optimisation

Optimisation des performances audio

Cette section contient quelques astuces qui vous permettront de tirer le meilleur parti des performances de votre système Cubase.

À NOTER

Pour obtenir de plus amples détails et vous procurer les dernières informations sur la configuration système et les propriétés matérielles, consultez le site internet de Steinberg.

À propos des performances

Pistes et effets

Plus votre ordinateur est rapide, plus le nombre de pistes, effets et égaliseurs qu'il peut prendre en charge simultanément est élevé. Les paramètres qui déterminent la rapidité d'un ordinateur pourraient à eux seuls faire l'objet de tout un ouvrage. Néanmoins, vous trouverez ci-dessous quelques informations qui vous aideront à gérer les performances.

Temps de réponse réduit (Latence)

Un autre aspect du terme « performances » est le temps de réponse. La « latence » est liée à l'utilisation de la mémoire tampon (ou buffer), c'est-à-dire au stockage temporaire de petits blocs de données audio au cours des diverses phases des processus d'enregistrement et de lecture. Plus ces buffers sont nombreux et gros, plus le temps de latence augmente.

Il est particulièrement gênant d'avoir des temps de latence élevés quand on joue sur des instruments VST ou quand on écoute en direct le signal traité par l'ordinateur, c'est-à-dire la source audio traitée en temps réel par la MixConsole et les effets de Cubase (ce qu'on appelle le Monitoring). Un temps de latence très long (plusieurs centaines de millisecondes) peut également avoir des incidences sur d'autres processus, comme le mixage : quand vous réglez un fader, la modification ne prend effet qu'avec un certain retard.

Le mode « Direct Monitoring » et d'autres astuces permettent de réduire les problèmes provoqués par des temps de latence élevés : il n'en reste pas moins qu'un système doté d'un temps de réponse rapide sera toujours beaucoup plus agréable à utiliser.

- Sur de nombreuses interfaces audio, il est possible de réduire par paliers les temps de latence, généralement en diminuant le nombre et la taille des buffers.
- Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation de votre interface.

Interface audio et pilote

Le choix de la carte et de son pilote peuvent avoir un effet sur les performances. Un pilote mal conçu suffit à ralentir tout l'ordinateur, mais la différence la plus sensible réside dans le temps de latence obtenu.

À NOTER

Il est recommandé d'utiliser une interface audio dotée d'un pilote ASIO qui lui est propre.

C'est particulièrement le cas quand Cubase est utilisé sous Windows :

- Sous Windows, les pilotes ASIO spécifiquement conçus pour l'interface sont plus efficaces que le pilote ASIO générique à faible latence et offrent des temps de latence plus courts.
- Sous macOS, les interfaces audio qui utilisent des pilotes macOS (Core Audio) correctement codés peuvent se révéler très efficaces et offrir des temps de latence très faibles.

Pourtant, il existe des fonctions supplémentaires qui sont uniquement disponibles avec des pilotes ASIO, comme par ex. le protocole de positionnement ASIO.

Paramètres ayant une incidence sur les performances

Configurations du buffer audio

Les buffers audio affectent comment l'audio est envoyé par et à la carte audio. La taille des buffers audio affecte la latence ainsi que la performance audio.

De façon générale, plus leur taille est petite, plus le temps de latence sera réduit. D'un autre côté, travailler avec de petits buffers augmentera la charge de calcul de l'ordinateur. Si les buffers de la carte audio sont trop petits, le son restitué peut par ex. être confus ou distordu ou d'autres problèmes audio peuvent apparaître.

Définir la taille du buffer

Pour réduire la latence, vous pouvez diminuer la taille du buffer.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
 2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
 3. Cliquez sur **Tableau de bord**.
 4. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Windows : Définissez la taille du buffer dans la boîte de dialogue de pilote qui apparaît.
 - macOS : Définissez la taille du buffer dans la boîte de dialogue **Réglages du périphérique CoreAudio**.
-

Multitraitement

Le multitraitement permet de distribuer la charge de traitement à parts égales entre tous les processeurs disponibles, ce qui permet à Cubase d'exploiter pleinement leur puissance combinée.

Le multitraitement est activé par défaut. Vous pouvez trouver ce paramètre dans la boîte de dialogue **Configuration du studio** (page **Système audio VST**).

Fenêtre Performance audio

Cette fenêtre indique la charge de traitement audio imposée au processeur et le taux de transfert du disque dur. À la lumière de ces informations, vous pouvez faire éviter les problèmes de performance pouvant survenir quand vous ajoutez des effets ou des plug-ins, par exemple.

- Pour ouvrir la fenêtre **Performance audio**, sélectionnez **Studio > Performance audio**.



Charge moyenne

Indique la part de la puissance CPU disponible consacrée au traitement audio.

Crête temps réel

Indique la charge de traitement utilisée pour le traitement en temps réel par le moteur audio. Plus cette valeur est élevée, plus le risque de décrochage audio augmente.

Témoin de surcharge

Le témoin de surcharge situé à droite du témoin **Crête temps réel** et du témoin **Charge moyenne** s'allume en cas de surcharge.

Le cas échéant, essayez de réduire le nombre de modules d'égalisation (EQ), d'effets actifs et de voies audio utilisés simultanément. Vous pouvez également activer la fonction ASIO-Guard.

Disque

Indique la charge de transfert du disque dur.

Témoin de surcharge du disque

Le témoin de surcharge situé à droite du témoin de disque s'allume quand le disque dur ne transmet pas les données suffisamment rapidement.

En cas de surcharge, utilisez la fonction **Désactiver la piste** pour réduire le nombre de pistes en lecture. Si cela ne suffit pas, il faut utiliser un disque dur plus rapide.

À NOTER

Il est possible d'afficher une version simplifiée du vumètre de performance sur la palette **Transport** et dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**. Ces vumètres ne contiennent que le témoin de charge moyenne (Average Load) et le témoin de disque.

ASIO-Guard

La fonction ASIO-Guard permet de transférer un maximum de puissance de traitement du traitement ASIO en temps réel vers le traitement ASIO-Guard. Votre système gagne ainsi en stabilité.

La fonction ASIO-Guard permet de prétraiter toutes les voies et tous les instruments VST qu'il n'est pas indispensable de traiter en temps réel. Ceci limite les risques de coupures du son et permet à l'ordinateur de traiter davantage de pistes et de plug-ins, le tout avec un buffer réduit.

Latence ASIO-Guard

À un niveau élevé la fonction ASIO-Guard engendre davantage de latence. Par exemple, quand vous réglez un fader, vous entendez la modification du paramètre avec un léger retard. La latence ASIO-Guard, contrairement à la latence de l'interface audio, n'est pas liée aux entrées en direct.

Restrictions

La technologie ASIO-Guard ne fonctionne pas sur :

- Les signaux en temps réel
- Les instruments et les effets externes

À NOTER

En sélectionnant **Studio > Gestionnaire de plug-ins VST** et en cliquant sur **Afficher les informations sur les plug-ins VST**, vous pouvez désactiver l'option ASIO-Guard pour les plug-ins sélectionnés.

Quand vous activez le monitoring sur une voie d'entrée, une voie MIDI ou une voie d'Instrument VST, la voie audio correspondante et toutes les voies qui en dépendent sont automatiquement dérivées du circuit ASIO-Guard pour repasser en traitement en temps réel, et vice versa. Ceci engendre un léger fondu enchaîné sur la voie audio en question.

Activation de la fonction ASIO-Guard

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **Système audio VST**.
3. Activez l'option **Activer ASIO-Guard**.

À NOTER

Cette option est uniquement disponible si vous avez activé l'option **Multitraitement**.

4. Sélectionnez un **Niveau ASIO-Guard**.
Plus le niveau est élevé, plus le traitement est stable et meilleures sont les performances de traitement audio. Néanmoins, avec un niveau élevé, la fonction ASIO-Guard engendre davantage de latence et utilise plus de mémoire.
-

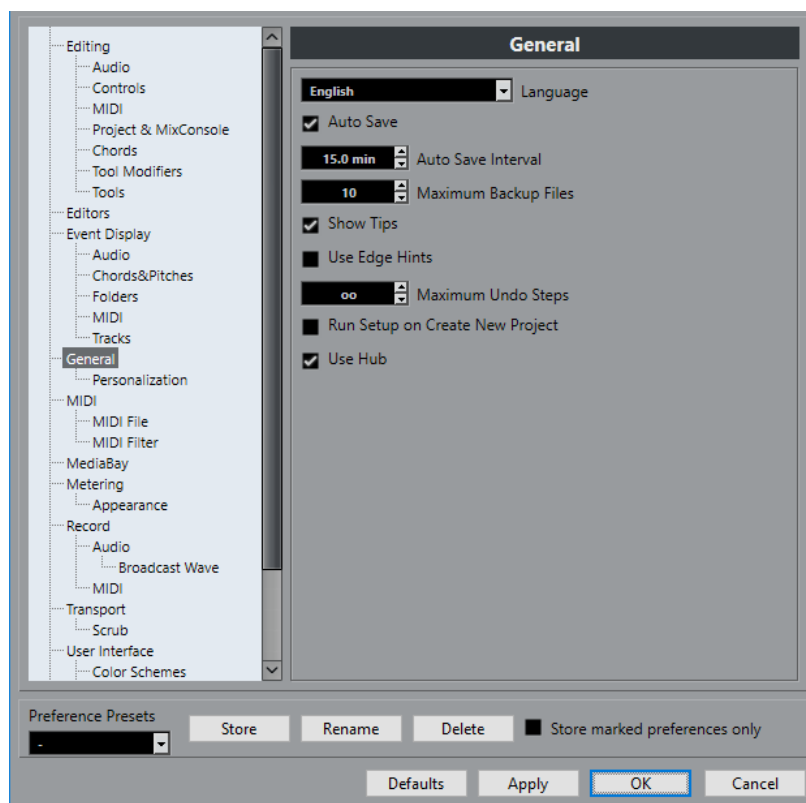
Préférences

La boîte de dialogue **Préférences** regroupe des options et des paramètres qui déterminent le fonctionnement global du programme.

Boîte de dialogue Préférences

La boîte de dialogue **Préférences** contient une liste de navigation et une page de paramètres. Quand vous cliquez sur l'une des entrées de la liste de navigation, une page de paramètres apparaît.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Fichier > Préférences**.



En plus des paramètres, la boîte de dialogue offre les options suivantes :

Préréglages de préférences

Permet de sélectionner un préréglage de préférences enregistré.

Enregistrer

Permet d'enregistrer les préférences actuelles dans un préréglage.

Renommer

Permet de renommer un préréglage.

Supprimer

Permet de supprimer un préréglage.

Enregistrer seulement les préréglages sélectionnés

Permet de sélectionner les pages à prendre en compte dans le préréglage.

Aide

Permet d'ouvrir l'aide des boîtes de dialogue.

Réinitialiser

Permet de réinitialiser les options de la page active à leurs valeurs par défaut.

Appliquer

Permet d'appliquer les modifications que vous avez effectuées sans pour autant fermer la boîte de dialogue.

OK

Permet d'appliquer les modifications que vous avez effectuées et de fermer la boîte de dialogue.

Annuler

Permet de fermer la boîte de dialogue sans enregistrer les modifications.

Enregistrer un préréglage de préférences

Vous pouvez enregistrer des configurations de préférences complètes ou partielles dans des préréglages.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, configurez vos paramètres.
2. Cliquez sur **Enregistrer** dans la section située en bas à gauche de la boîte de dialogue.
3. Saisissez un nom pour votre préréglage et cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

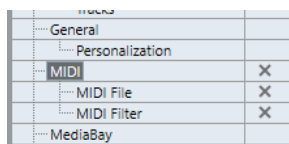
Vos configurations sont désormais disponibles dans le menu local des **Préréglages**.

Enregistrement de configurations partielles des préférences

Vous pouvez enregistrer des configurations partielles des préférences. Ceci est utile lorsque vous avez effectué des réglages qui n'ont de lien qu'avec un certain projet ou dans certaines situations. Lorsque vous appliquez un préréglage de préférences partiel, vous ne modifiez que les réglages enregistrés. Toutes les autres Préférences demeureront inchangées.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, configurez vos paramètres.
2. Activez l'option **Enregistrer seulement les préréglages sélectionnés**.
Dans la liste des préférences, une colonne **Enregistrer** apparaît.



General	
Personalization	
MIDI	X
MIDI File	X
MIDI Filter	X
MediaBay	

3. Cliquez dans la colonne **Enregistrer** des pages de préférences que vous souhaitez enregistrer.
4. Cliquez sur **Enregistrer** dans la section située en bas à gauche de la boîte de dialogue.

5. Saisissez un nom pour votre préréglage et cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Vos configurations sont désormais disponibles dans le menu local des **Préréglages**.

Édition

'Édition solo'/'Enregistrement dans Éditeurs MIDI' suivent la fenêtre active

Quand cette option est activée, et que la fonction **Enregistrer dans l'éditeur** ou **Éditeur en mode Solo** est activée dans un éditeur MIDI, ces options suivent le focus. En d'autres termes, quand la fenêtre **Projet** est en focus, les fonctions **Enregistrer dans l'éditeur** et **Éditeur en mode Solo** sont suspendues dans l'éditeur MIDI.

Afficher un avertissement avant de supprimer des pistes qui ne sont pas vides

Quand cette option est activée, un message d'avertissement s'affiche quand vous supprimez des pistes qui ne sont pas vides.

Sélectionner piste en cliquant sur l'arrière-plan

Cette option permet de sélectionner une piste en cliquant dans l'arrière-plan de l'affichage d'événements.

Sélection automatique des événements sous le curseur

Quand cette option est activée, tous les événements de la fenêtre **Projet** ou d'un éditeur qui sont en contact avec le curseur de projet sont automatiquement sélectionnés. Cette option est très utile pour la réorganisation des projets car elle permet de sélectionner des sections complètes (sur toutes les pistes) simplement en déplaçant le curseur de projet.

Boucle suit sélection d'intervalle

Quand cette option est activée, les intervalles que vous sélectionnez dans l'**Éditeur d'Échantillons** sont également sélectionnés dans la fenêtre **Projet**. Vous pouvez ainsi lire un intervalle en boucle dans l'**Éditeur d'Échantillons** en vous servant des commandes de transport principales, plutôt que des commandes **Audition** et **Audition de la boucle** de l'**Éditeur d'Échantillons**.

Supprimer les recouvrements

Quand cette option est activée et que vous déplacez, redimensionnez ou décalez un événement de sorte qu'il chevauche un autre événement, cet autre événement est automatiquement redimensionné et la partie recouverte (masquée) est supprimée. Maintenez enfoncée la touche **Maj** pendant l'opération pour ignorer ce paramètre.

Conteneurs auront noms des pistes

Quand cette option est activée et que vous déplacez un événement d'une piste sur une autre, l'événement déplacé prend automatiquement le nom de la piste de la piste de destination. Quand cette option est désactivée, l'événement garde le nom de sa piste d'origine.

Zoom rapide

Quand cette option est activée, le contenu des conteneurs et événements ne sont pas constamment redessinés quand vous effectuez un zoom manuel. En fait, ils ne sont redessinés que lorsque vous cessez de modifier le zoom – activez cette option si les rafraîchissements d'écran sont lents sur votre système.

Utiliser les commandes de navigation haut/bas uniquement pour la sélection de pistes

- Quand cette option est désactivée et qu'aucun événement ou conteneur n'est sélectionné dans la fenêtre **Projet**, les touches **Flèche montante/Flèche**

descendante permettent de passer d'une piste à l'autre dans la liste des pistes.

- Cependant, quand cette option est désactivée et qu'un événement ou conteneur est sélectionné dans la fenêtre **Projet**, les touches **Flèche montante/Flèche descendante** permettent quand-même de passer d'une piste à l'autre dans la liste des pistes. De plus, le premier conteneur ou événement est également sélectionné, mais uniquement sur la piste sélectionnée.
- Quand cette option est activée, les touches **Flèche montante/Flèche descendante** servent uniquement à la sélection de piste – la sélection des événements ou des conteneurs dans la fenêtre **Projet** n'est pas affectée.

Sélection de pistes suit sélection d'événements

Quand cette option est activée et que vous sélectionnez un événement dans la fenêtre **Projet**, la piste correspondante est également automatiquement sélectionnée.

Niveau de réduction de l'automatisation

Ce curseur permet de supprimer tous les événements d'automatisation superflus. À un niveau de réduction de 0 %, seuls les points d'automatisation qui se répètent sont supprimés. Quand le niveau de réduction est compris entre 1 et 100 %, la courbe d'automatisation est lissée. Avec la valeur par défaut, qui est de 50 %, les données d'automatisation sont considérablement réduites sans pour autant que l'automatisation soit modifiée outre mesure.

Afficher l'automatisation dans le projet lors de l'écriture du paramètre

Si vous activez cette option, la piste d'automatisation correspondante s'affiche quand des paramètres d'automatisation sont enregistrés. Vous pouvez ainsi observer tous les paramètres qui sont modifiés lors de l'écriture.

L'automatisation suit les événements

Quand cette option est activée, les événements d'automatisation suivent automatiquement quand vous déplacez un événement ou un conteneur sur la piste.

Les automatisations restent ainsi associées aux événements ou conteneurs pour lesquels elles ont été créées, et non à des positions dans le projet. Par exemple, vous pouvez automatiser le panoramique d'un événement d'effet sonore (le son passe de gauche à droite, etc.) – si l'événement doit être déplacé, l'automatisation suit automatiquement. Les principes sont les suivants :

- Tous les événements d'automatisation d'une piste compris entre le début et la fin de l'événement ou du conteneur sont déplacés. Si des événements d'automatisation sont déjà présents à la position de destination de l'événement ou du conteneur, ils sont remplacés.
- Quand vous dupliquez un événement ou un conteneur, les événements d'automatisation sont également dupliqués.
- Cette fonction affecte également la copie et le collage.

Délai avant l'activation du déplacement d'objets

Quand vous faites glisser un événement, ce paramètre détermine le retard avant que cet événement soit déplacé. Vous avez ainsi moins de risques de déplacer accidentellement des événements quand vous cliquez dessus dans la fenêtre **Projet**.

Édition - Audio

Traiter les événements audio muets comme s'ils étaient supprimés

Quand deux événements audio se chevauchent dans un projet et que vous rendez muet celui du dessus (l'événement que vous entendez pendant la lecture), la lecture de l'autre événement commence quand même après la fin de la section superposée.

Si vous souhaitez faire en sorte que l'événement du dessous soit immédiatement lu quand l'événement du dessus est muet, activez l'option **Traiter les événements audio muets comme s'ils étaient supprimés**.

Utiliser la molette de la souris pour régler le volume et les fondus

- Quand cette option est activée, vous pouvez utiliser la molette de la souris pour déplacer la courbe de volume de l'événement vers le haut ou le bas.
- Quand vous maintenez enfoncée la touche **Maj** tout en utilisant la molette de la souris, les courbes de fondu sont affectées. Pour déplacer le point final du fondu d'entrée, survolez la moitié gauche de l'événement. Pour déplacer le point de début du fondu de sortie, survolez la moitié droite de l'événement.

En cas d'import de fichier audio

Ce paramètre détermine ce qui se passe quand un fichier audio est importé dans un projet :

- **Ouvrir boîte de dialogue d'options**
Une boîte de dialogue Options d'import s'ouvre quand vous importez des données. Elle vous permet au choix de copier le fichier dans le dossier Audio et/ou de le convertir aux paramètres du projet.
- **Utiliser réglages**
Permet de configurer des opérations standard pour l'importation des fichiers audio.

Activer la détection automatique des repères

Quand cette option est activée et que vous ajoutez un fichier audio à votre projet en l'enregistrant ou en l'important, Cubase y détecte automatiquement des repères. Vous pouvez naviguer entre ces repères au sein du fichier audio sans quitter la fenêtre **Projet**.

Supprimer régions/repères de tous les traitements hors ligne

Quand cette option est activée et que vous lancez un traitement en différé sur un intervalle audio qui contient des régions, celles-ci sont supprimées.

En cas de traitement de clips partagés

Ce paramètre détermine ce qui se passe quand vous appliquez un traitement à un clip partagé, c'est-à-dire à un clip qui est utilisé par plus d'un événement dans le projet :

- **Ouvrir boîte de dialogue d'options**
Une boîte de dialogue **Options** apparaît. Vous pouvez y déterminer si une nouvelle version du clip doit être créée ou si le traitement doit s'appliquer au clip existant.
- **Créer une nouvelle version**
Une nouvelle version d'édition du clip est automatiquement créée et le traitement s'applique à cette version (le clip d'origine n'est pas modifié).
- **Traiter clip existant**
Le traitement s'applique au clip existant (tous les événements qui utilisent ce clip sont donc affectés).

Algorithme Warp par défaut

Détermine quel algorithme Warp est utilisé pour les nouveaux clips audio du projet.

Édition - Accords

Les accords 'X' rendent muettes les pistes en mode 'Suivre piste d'Accords'

Cette option détermine ce qui se passe quand le curseur atteint un événement d'accord non défini (accord X) sur une piste qui suit la piste d'Accords. Activez cette option pour que la lecture de l'accord s'arrête. Désactivez-la pour continuer à lire le dernier événement d'accord défini.

Désactiver le 'Feedback acoustique' pendant la lecture

Quand cette option est activée, le **Feedback acoustique** est automatiquement désactivé pendant la lecture. Cela permet d'éviter que des événements d'accords ne soient déclenchés deux fois.

Masquer les notes muettes dans les éditeurs

Si vous configurez une piste MIDI pour qu'elle suive la piste d'Accords en activant l'une des options **Suivre piste d'Accords**, certaines des notes MIDI d'origine seront peut-être muettes. Activez cette option pour masquer ces notes dans les éditeurs.

Édition - Contrôles

De nombreux paramètres de Cubase se présentent sous la forme d'encodeurs rotatifs, de curseurs et de boutons qui reproduisent des commandes d'équipements matériels. D'autres s'éditent dans des champs de valeurs numériques. Cette page permet de configurer la façon de régler les encodeurs, les curseurs et les champs de valeur.

Mode Champ de valeur/TimeControl

Le menu contient les options suivantes :

- **Insertion de texte en cliquant**
Dans ce mode, quand vous cliquez sur un champ de valeur, celui-ci s'ouvre afin de vous permettre de saisir une valeur.
- **Diminuer/Agrandir par clic gauche/droit**
Dans ce mode, vous pouvez diminuer ou augmenter la valeur en cliquant avec le bouton gauche ou droit. Pour éditer les valeurs en saisissant des chiffres dans ce mode, il vous faut double-cliquer. Sous macOS, le **Ctrl/Cmd**-clic remplit la même fonction que le clic droit. Il est recommandé d'utiliser une souris à deux boutons et d'activer le bouton droit pour qu'il remplisse la fonction du **Ctrl/Cmd**-clic.
- **Diminuer/Agrandir par cliquer et déplacer**
Dans ce mode, vous pouvez régler la valeur en faisant glisser le pointeur vers le haut ou le bas (comme s'il s'agissait d'un fader vertical). Double-cliquez pour saisir des valeurs manuellement.

Fonctionnement des potentiomètres

Le menu contient les options suivantes :

- **Circulaire**
Pour régler un encodeur, cliquez dessus et faites glisser le pointeur dans un mouvement circulaire, comme si vous tourniez un véritable encodeur. Quand vous cliquez sur la bordure de l'encodeur, le paramètre se règle immédiatement sur la valeur où vous avez cliqué.
- **Circulaire relatif**
Cette option fonctionne comme l'option **Circulaire**, si ce n'est que le paramètre ne se règle pas automatiquement sur l'endroit où vous cliquez.

Pour définir la valeur du paramètre, vous pouvez donc cliquer à n'importe quel endroit de l'encodeur, puis faire glisser le pointeur. Vous n'avez pas besoin de cliquer exactement sur la valeur actuelle de l'encodeur.

- **Linéaire**

Pour régler un encodeur, cliquez dessus et faites glisser la souris vers le haut ou le bas (ou vers la gauche ou la droite) en maintenant le bouton enfoncé, comme si l'encodeur était un curseur vertical (ou horizontal).

Fonctionnement des curseurs

Le menu contient les options suivantes :

- **Saut**

Dans ce mode, quand vous cliquez sur un curseur, son bouton se règle instantanément à l'endroit où vous avez cliqué.

- **Par toucher**

Dans ce mode, il vous faut cliquer sur le bouton du curseur pour pouvoir régler le paramètre. Vous avez ainsi moins de risque de régler accidentellement un curseur.

- **Rampe**

Dans ce mode, quand vous cliquez à n'importe quel endroit d'un curseur (mais pas sur son bouton) et maintenez le bouton de la souris enfoncé, le curseur se déplace progressivement vers l'endroit où vous avez cliqué.

- **Relatif**

Dans ce mode, la valeur du curseur ne change pas immédiatement quand vous cliquez dessus. Au lieu de cela, quand vous faites glisser la souris vers le haut ou le bas, la valeur change en fonction de la distance à laquelle vous déplacez la souris, et non en fonction de l'endroit où vous avez cliqué.

Édition - MIDI

Sélectionner contrôleurs dans plage de note : Utiliser contexte de note élargi

Quand cette option est activée et que vous déplacez des notes avec leurs événements de contrôleur, par exemple dans l'Éditeur clavier, le contexte de note élargi est pris en compte. Ainsi, les événements de contrôleur situés entre la dernière note sélectionnée et la note suivante (ou la fin du conteneur) sont également déplacés. Quand cette option est désactivée, seuls les événements de contrôleur situés entre la première et la dernière note sélectionnée sont déplacés.

Recouvrement avec Legato

Détermine le résultat que vous obtenez avec la fonction **Legato** du menu **MIDI**.

- Quand le **Recouvrement avec Legato** est configuré sur 0 tics, la fonction **Legato** étend toutes les notes sélectionnées exactement jusqu'à la note suivante.
- Quand le **Recouvrement avec Legato** est configuré sur une valeur positive, les notes se chevauchent du nombre de tics défini.
- Quand le **Recouvrement avec Legato** est configuré sur une valeur négative, la fonction Legato laisse un court espace entre les notes.

Mode Legato : Seulement entre les notes sélectionnées

Quand cette option est activée, la longueur des notes sélectionnées est étendue jusqu'aux notes sélectionnées suivantes, ce qui vous permet par exemple d'appliquer uniquement le **Legato** à la ligne de basse.

Séparer les événements MIDI

Si vous divisez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** (avec l'outil **Séparer** ou avec une des fonctions de scission) de sorte que la ligne de division traverse une ou plusieurs notes MIDI, le résultat obtenu dépend de la façon dont vous avez configuré ce paramètre.

- Si l'option **Séparer les événements MIDI** est activée, les notes traversées par la ligne de division sont scindées. Des notes sont alors créées au début du deuxième conteneur.
- Si l'option **Séparer les événements MIDI** est désactivée, les notes restent dans le premier conteneur, mais débordent après la fin du conteneur.

Séparer les contrôleurs MIDI

Quand vous divisez un conteneur MIDI qui contient des événements de contrôleur, le résultat obtenu dépend de la configuration de ce paramètre :

- Si l'option **Séparer les contrôleurs MIDI** est activée et que le conteneur contient un événement de contrôleur d'une valeur autre que zéro sur la ligne de séparation, un nouvel événement de contrôleur (de même type et de même valeur) est inséré à l'endroit de la coupure (c'est-à-dire au début du deuxième conteneur).
- Si l'option **Séparer les contrôleurs MIDI** est désactivée, aucun événement de contrôleur n'est créé.

À NOTER

Quand vous divisez un conteneur et lisez le résultat, le son reste le même, quelle que soit la configuration de ce paramètre. Toutefois, si vous divisez un conteneur et que vous en supprimez la première moitié ou déplacez la deuxième moitié dans le projet, il est préférable que vous activiez l'option **Séparer les contrôleurs MIDI** pour faire en sorte que tous les événements de contrôleur aient la bonne valeur au début du deuxième conteneur.

Édition - Projet et MixConsole

Sélectionner voies/pistes si Solo est activé

Quand cette option est activée, les pistes de la liste des pistes ou les voies de la **MixConsole** sont automatiquement sélectionnées quand vous activez le **Solo**. Quand cette option est désactivée, les sélections sont conservées quand vous activez le Solo sur des pistes.

Sélectionner voie/piste si fenêtre des Configurations de voie est ouverte

Quand cette option est activée, les pistes de la liste des pistes ou les voies de la **MixConsole** sont automatiquement sélectionnées quand vous cliquez sur **Éditer configurations de voie**. Quand cette option est désactivée, les sélections de pistes/voies sont conservées.

Défilement à la piste sélectionnée

Quand cette option est activée et que vous sélectionnez une voie dans la **MixConsole**, la liste des pistes affiche automatiquement la piste correspondante.

Activer l'enregistrement pour les pistes MIDI sélectionnées

Quand cette option est activée, les pistes MIDI sélectionnées sont automatiquement activées pour l'enregistrement.

Activer l'enregistrement pour les pistes Audio sélectionnées

Quand cette option est activée, les pistes Audio sélectionnées sont automatiquement activées pour l'enregistrement.

Activer Solo pour les pistes sélectionnées

Quand cette option est activée, les pistes sélectionnées sont automatiquement configurées en solo.

Élargir la piste sélectionnée

Activez cette option pour passer dans un mode dans lequel la piste sélectionnée dans la fenêtre **Projet** est agrandie. Vous pouvez régler la taille directement dans la liste des pistes si le facteur d'élargissement par défaut ne vous convient pas. Quand vous sélectionnez une autre piste dans la liste des pistes, cette piste est automatiquement agrandie, tandis que la piste sélectionnée précédemment reprend sa taille d'origine.

Édition - Touches mortes outils

Cette page vous permet de choisir les touches mortes qui seront utilisées pour ajouter des fonctionnalités aux outils.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une option dans la liste **Catégories**.
2. Sélectionnez l'action pour laquelle vous souhaitez éditer la touche morte dans la liste **Action**.
3. Sur le clavier de votre ordinateur, maintenez enfoncées les touches mortes et cliquez sur **Affecter**.

RÉSULTAT

La touche morte de cette action sera remplacée. Si cet outil fonctionnait déjà avec des touches mortes, il vous est demandé si vous souhaitez les remplacer.

Édition - Outils

Clic droit pour ouvrir la boîte à outils

Quand cette option est activée, la boîte à outils s'ouvre quand vous faites un clic droit dans l'affichage d'événements et dans les éditeurs. Vous pouvez paramétrer le nombre de lignes sur lesquelles les outils sont affichés dans la boîte à outils. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé jusqu'à ce que le pointeur se change en double flèche, puis faites-le glisser vers le bas ou vers la droite.

- Pour ouvrir le menu contextuel au lieu de la boîte à outils, appuyez sur n'importe quelle touche morte au moment de cliquer avec le bouton droit.

Curseur Réticule

Vous pouvez configurer un curseur Réticule pour travailler dans l'affichage d'événements et dans les éditeurs, afin de faciliter la navigation et l'édition dans les projets de grande ampleur. Vous pouvez configurer les couleurs des lignes, le masque et la largeur du curseur réticule. Voici comment fonctionne ce curseur :

- Quand l'outil **Sélectionner** (ou l'un de ses sous-outils) est sélectionné, le curseur réticule apparaît dès que vous commencez à déplacer ou copier un conteneur/événement, ou quand vous utilisez les poignées de rognage sur un événement.
- Quand l'outil **Crayon**, l'outil **Séparer** ou tout autre outil employant cette fonction est sélectionné, le curseur réticule apparaît dès que vous survolez l'affichage d'événements avec la souris.
- Le curseur réticule n'est disponible que pour les outils ayant un usage d'une telle fonction.

Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement

Cette option détermine ce qui se passe quand vous utilisez l'outil **Zoom**.

Quand cette option est activée et que vous délimitez un rectangle de sélection avec l'outil **Zoom**, le zoom est uniquement horizontal et la hauteur des pistes n'est pas modifiée. Quand elle est désactivée, le zoom est à la fois horizontal et vertical.

Outil de Sélection : Afficher infos supplémentaires

Activez cette option si vous souhaitez qu'une infobulle de l'outil **Sélectionner** apparaisse dans l'affichage d'événements de la fenêtre **Projet**. Cette infobulle indique la position actuelle du pointeur et le nom de la piste et de l'événement que vous survolez.

Éditeurs

Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée

Quand cette option est activée, les conteneurs des pistes MIDI auxquels des Drum Maps sont assignés affichent des symboles de notes rythmiques. Les conteneurs s'ouvrent automatiquement dans l'**Éditeur de Rythme** quand vous double-cliquez dessus. L'**Éditeur MIDI par défaut** est ignoré.

Éditeur MIDI par défaut

Permet de choisir l'éditeur qui s'ouvre quand vous double-cliquez sur un conteneur MIDI ou quand vous le sélectionnez et appuyez sur **Ctrl/Cmd-E**. À noter que ce paramètre est ignoré pour les pistes comportant des Drum Maps si l'option **Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée** a été activée.

Le contenu de l'éditeur s'aligne sur la sélection d'événement

Quand cette option est activée, les conteneurs ou événements affichés dans les éditeurs ouverts reproduisent les sélections que vous effectuez dans la fenêtre **Projet**.

Double-cliquer pour ouvrir l'éditeur dans une fenêtre/dans la zone inférieure

Permet de déterminer où l'éditeur s'ouvre quand vous double-cliquez sur un événement audio ou un conteneur MIDI, ou quand vous utilisez le raccourci clavier assigné à la fonction **Ouvrir/Fermer éditeur**.

Les commandes d'ouverture des éditeurs ouvrent ces derniers dans une fenêtre/dans la zone inférieure

Permet de déterminer où l'éditeur s'ouvre quand vous utilisez une commande d'ouverture du menu **Audio** ou **MIDI**, ou les raccourcis clavier correspondants.

Affichage d'événements

La section **Affichage d'événements** contient plusieurs paramètres qui permettent de personnaliser l'affichage dans la fenêtre **Projet**.

Afficher les noms des événements

Détermine si les noms des conteneurs et des événements sont affichés ou non.

Masquer les noms d'événements coupés

Quand vous faites un zoom arrière sur des éléments ou que vous les redimensionnez, il arrive que ceux-ci deviennent si petits que leur nom n'est pas entièrement visible. Il est alors tronqué. Quand cette option est activée, les noms des événements sont masqués quand ils sont trop longs pour figurer entièrement sur les événements.

Afficher chevauchements

Quand des événements se chevauchent, ce paramètre vous permet de déterminer quand les zones de chevauchement doivent être affichées.

Augmenter l'intensité de la grille

Permet d'augmenter ou de réduire l'intensité des lignes de la grille.

Opacité lors de l'édition d'événements

Permet d'augmenter ou de réduire l'opacité du fond d'un événement superposé quand vous le déplacez.

Afficher données à partir de cette hauteur de piste

Détermine la hauteur de piste à partir de laquelle le contenu d'une piste est affiché.

Afficher noms à partir de cette hauteur de piste

Détermine la hauteur de piste à partir de laquelle les noms des pistes sont affichés.

Affichage d'événements - Audio

Interpoler les formes d'onde audio

Si vous avez zoomé jusqu'à un pixel par échantillon ou moins, l'apparence des échantillons est déterminée par ce paramètre. Quand cette option est désactivée, les valeurs d'échantillons sont dessinées en escalier. Quand cette option est activée, les valeurs d'échantillons seront interpolées de façon à former des courbes.

Afficher toujours les courbes de volume

Quand cette option est activée, les courbes de volume des événements créées à l'aide des poignées de volume et de fondu sont affichées pour tous les événements, qu'ils soient sélectionnés ou non. Quand cette option est désactivée, les courbes de volume n'apparaissent que dans les événements sélectionnés. Vous pouvez néanmoins modifier les fondus et le volume des événements qui ne sont pas sélectionnés en cliquant dessus et en faisant glisser respectivement les bordures supérieure gauche, centrale ou droite.

Afficher formes d'onde

Quand cette option est activée, les formes d'ondes audio sont affichées pour les événements audio.

Afficher les repères sur les événements sélectionnés

Quand cette option est activée, les repères audio sont affichés pour les événements audio.

Brillance des formes d'onde

Permet d'augmenter ou de réduire la brillance des formes d'ondes affichées.

Intensité des Contours de Forme d'Onde

Permet d'augmenter ou de réduire l'intensité du contour des formes d'ondes.

Brillance des poignées de fondus

Permet d'augmenter ou de réduire la brillance des lignes de fondus définies dans les événements audio.

Modulation de la couleur de fond

Quand cette option est activée, la dynamique des formes d'ondes audio est représentée dans leur arrière-plan. C'est très utile pour avoir un aperçu si vous travaillez avec des pistes dont la hauteur d'affichage est étroite.

Affichage d'événements - Accords & Hauteurs

Notation de hauteur de note

- Le menu local **Nom de note** vous donne le choix entre trois modes d'affichage des accords : **Anglais**, **Allemand** et **Solfège**.
- Le menu local **Schéma de dénomination** permet de déterminer comment les noms des notes MIDI (les hauteurs) seront affichés dans les éditeurs, etc. Les options proposées sont : **MIDI**, **MIDI + Numéro de note MIDI** et **Classique (Helmholtz)**.
- Les options **Afficher 'Bb' comme 'B'** et **Afficher 'B' comme 'H'** permettent de modifier les noms des notes correspondantes.
- Quand vous activez **Enharmonie d'après la piste d'Accords** et que votre projet comporte une piste d'Accords contenant des événements d'accords, ces événements déterminent si les notes équivalentes en harmonie dans l'**Éditeur clavier** et dans l'**Éditeur en liste** sont affichées en dièses ou en bémols.

Police accord

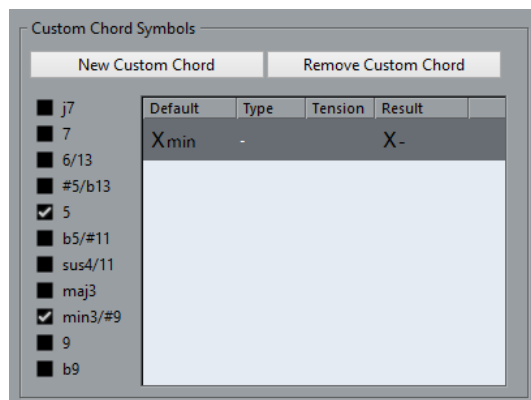
Permet de définir une police pour tous les symboles d'accords.

Symboles d'accord

Il existe plusieurs façons d'indiquer les types d'accords (majeurs et mineurs, par exemple). Ces options permettent de sélectionner la méthode d'affichage pour les accords de 7e majeur, les accords mineurs, les accords semi-diminués, les accords diminués et les accords augmentés.

Symboles d'accords personnalisés

Vous pouvez modifier les symboles d'accords utilisés par défaut sur la piste d'Accords, dans les pads d'accords et dans l'**Éditeur de partition**.



- Le bouton **Nouvel accord personnalisé** vous permet d'ajouter un nouveau symbole d'accord personnalisé.
- Les options situées à gauche vous permettent de choisir l'accord dont vous allez modifier le symbole d'accord.
- Cliquez sur les champs **Type** et **Tension**, puis entrez votre symbole personnalisé.

À NOTER

Vous devez définir des symboles personnalisés pour chaque ensemble de tensions.

- Le champ **Résultat** montre comment l'accord s'affichera.

- Le bouton **Supprimer l'accord personnalisé** vous permet de supprimer le symbole d'accord personnalisé qui est sélectionné dans la liste.

EXEMPLE

Pour faire en sorte que tous les accords mineurs ne soient plus désignés par Xmin mais par X-, cliquez sur **Nouvel accord personnalisé**, activez **5** et **min3/#9** pour définir le type d'accord, puis remplacez le symbole min par - dans la colonne Type.

Affichage d'événements - Dossiers

Afficher les détails des événements

Quand cette option est activée, les détails des événements sont affichés. Quand cette option est désactivée, les blocs de données sont affichés.

Ce paramètre est lié au paramètre **Afficher données sur pistes Répertoire**.

Afficher données sur pistes Répertoire

Détermine dans quels cas les blocs de données ou les détails des événements sont affichés sur les pistes Répertoire.

- **Toujours afficher données**
Quand cette option est activée, les blocs de données ou les détails des événements sont toujours affichés.
- **Ne jamais afficher données**
Quand cette option est activée, rien n'est affiché.
- **Masquer données lorsque piste est agrandie**
Quand cette option est activée, l'affichage des événements est masqué quand vous ouvrez les pistes Répertoire.

Affichage d'événements - MIDI

Données dans conteneurs

Détermine si les événements des conteneurs MIDI doivent s'afficher et si oui, comment : sous forme de lignes, de notes de partition, de notes rythmiques ou de blocs. À noter que ce paramètre est ignoré pour les pistes comportant des Drum Maps si l'option **Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée** a été activée.

Afficher contrôleurs

Détermine si les événements qui ne sont pas des notes (les messages de contrôleur, par exemple) doivent être affichés dans les conteneurs MIDI.

Brillance des notes

Permet d'augmenter ou de réduire la brillance des événements de notes.

Brillance des contrôleurs

Permet d'augmenter ou de réduire la brillance des événements de contrôleurs.

Affichage d'événements - Pistes

Colorier contrôles de piste

Ce curseur vous permet d'appliquer la couleur d'une piste aux contrôles de cette piste. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter l'intensité de la couleur.

Colorer uniquement les contrôles des pistes Répertoire

Activez cette option pour faire en sorte que la fonction **Colorer contrôles de piste** s'applique uniquement aux pistes Répertoire. Vous pourrez ainsi vous y retrouver plus facilement dans les projets comportant un grand nombre de pistes et de pistes Répertoire.

Largeur par défaut des noms de pistes

Permet de déterminer la largeur de nom par défaut pour tous les types de pistes.

Mode de coloration automatique des pistes

Ce paramètre vous offre plusieurs options pour assigner automatiquement des couleurs aux pistes qui sont ajoutées au projet :

- **Utiliser couleur de piste par défaut**
Les nouvelles pistes prennent la couleur d'événement par défaut.
- **Couleur de la piste précédente**
Les nouvelles pistes prennent la couleur de la piste située au-dessus d'elles dans la liste des pistes.
- **Couleur de la piste précédente + 1**
Cette option est identique à l'option **Couleur de la piste précédente**, mais les nouvelles pistes prennent la couleur suivante dans la palette de couleurs.
- **Dernière couleur appliquée**
Les nouvelles pistes prennent la dernière couleur que vous avez attribuée à un événement/conteneur.
- **Couleur de piste aléatoire**
Les pistes insérées prennent une couleur sélectionnée de façon aléatoire.

Général

La page **Général** contient les paramètres généraux qui s'appliquent à l'interface utilisateur du programme. Configurez-les en fonction de votre méthode de travail.

Langue

Permet de sélectionner la langue utilisée dans le programme. Après avoir changé de langue, vous devez redémarrer le programme pour que la modification prenne effet.

Enregistrement automatique

Quand cette option est activée, Cubase enregistre automatiquement des copies de sauvegarde de tous les projets ouverts et comportant des modifications non enregistrées. Celles-ci sont nommées `Nom.bak`, le nom étant celui du projet, et s'enregistrent dans le dossier de projet. Les copies de sauvegarde des projets non enregistrés sont nommées `#UntitledX.bak`, X étant un chiffre croissant correspondant au numéro de la sauvegarde, le dossier de projet pouvant contenir plusieurs copies de sauvegarde.

Intervalle entre les enregistrements automatiques

Permet de définir la fréquence des sauvegardes.

Nombre maximum de fichiers de sauvegarde

Permet de définir le nombre de fichiers de sauvegarde pouvant être créés par la fonction **Enregistrement automatique**. Lorsque le nombre maximum de ces fichiers est atteint, les fichiers existants seront remplacés (en commençant par le plus ancien).

Afficher les infobulles

Quand cette option est activée et que vous survolez une icône ou un bouton avec le pointeur dans Cubase, une infobulle explicative apparaît au bout d'une seconde.

Utiliser les infos de bordure

Quand cette option est activée, vous pouvez survoler l'une des bordures de la fenêtre **Projet** pour afficher un panneau d'options qui permettent d'ouvrir et de fermer les différentes sections.

Nombre maximum d'annulations

Permet de définir le nombre de niveaux d'annulation.

Lancer configuration à la création d'un nouveau projet

Quand cette option est activée, Cubase affiche automatiquement la boîte de dialogue **Configuration du projet** chaque fois que vous créez un projet. Cette boîte de dialogue vous permet de paramétrer la configuration de projet de base.

Activer Hub

Activez cette option pour ouvrir le **Hub** quand vous démarrez Cubase ou créez un projet à partir du menu **Fichier**.

Général - Personnalisation

Nom par défaut d'auteur

Permet de définir le nom d'auteur par défaut des nouveaux projets. Celui-ci sera inclus dans les métadonnées en cas d'exportation de fichiers audio avec des informations iXML.

Nom par défaut d'entreprise

Permet de définir le nom d'entreprise par défaut des nouveaux projets. Celui-ci sera inclus dans les métadonnées en cas d'exportation de fichiers audio avec des informations iXML.

MIDI

Cette page contient les paramètres qui affectent l'enregistrement et la lecture MIDI.

MIDI Thru actif

Quand cette option est activée, toutes les pistes MIDI qui sont activées pour l'enregistrement ou pour lesquelles le Monitoring est activé envoient un écho des données MIDI entrantes, c'est-à-dire qu'elles renvoient ces données sur leurs sorties et canaux MIDI respectifs. C'est ce qui vous permet d'entendre le bon son de votre instrument MIDI pendant l'enregistrement.

À NOTER

Si vous utilisez le MIDI Thru, sélectionnez le mode **Local Off** sur votre instrument MIDI pour éviter que les notes soient émises deux fois.

Rétablir en cas d'arrêt

Quand cette option est activée, Cubase envoie des messages Reset MIDI (Note Off et réinitialisation des contrôleurs) à l'arrêt.

Ne pas réinitialiser les événements de contrôleur suivis

Quand cette option est activée, les contrôleurs ne sont pas réinitialisés à 0 quand vous arrêtez la lecture ou quand vous déplacez le curseur dans le projet.

Ajustement longueur

Ce paramètre permet de saisir une valeur en tics d'ajustement de la longueur. Les notes qui ont la même hauteur et utilisent le même canal MIDI sont ajustées selon cette valeur. La fin des notes et le début des suivantes sont ainsi toujours séparés par une courte durée. Par défaut, il y a 120 tics par double croche, mais vous pouvez modifier cette valeur à l'aide du paramètre **Résolution d'affichage MIDI**.

Suivre évts.

Les types d'événements pour lesquels une option a été activée sont suivis quand vous déplacez le curseur dans le projet et démarrez la lecture. Vos instruments MIDI sonnent donc comme ils le doivent quand vous déplacez le curseur dans le projet et démarrez la lecture.

Quand l'option **Suivi au-delà des limites des conteneurs** est activée, les contrôleurs MIDI sont également suivis au-delà des limites du conteneur et le suivi s'effectue sur le conteneur en contact avec le curseur, ainsi que sur tous les conteneurs situés à sa gauche. Désactivez cette option si votre projet est très volumineux, car elle risque de ralentir des processus tels que le positionnement et la lecture en solo.

Résolution d'affichage MIDI

Ce paramètre permet de définir la résolution d'affichage et d'édition des données MIDI. Seul l'affichage des événements MIDI est affecté, et non leur enregistrement.

Étendre l'intervalle de lecture des notes qui commencent avant le conteneur

Cette option vous permet d'étendre tic par tic l'intervalle de lecture des notes MIDI qui commencent avant le conteneur. Elle vous sera utile si des événements MIDI commencent peu avant le début du conteneur MIDI. Si vous n'étendez pas l'intervalle de lecture, ces événements ne seront pas lus. Ce paramètre est également pris en compte pendant la lecture en boucle.

Insérer événement de 'Reset' à la fin d'un enregistrement

Quand cette option est activée, un événement de réinitialisation est inséré à la fin de chaque conteneur enregistré. Les données de contrôleur réinitialisées sont notamment les suivantes : **Sustain, Aftertouch, Pitchbend, Modulation, Breath Control**, etc. Cette option vous sera utile si vos arrêtez l'enregistrement avant qu'une commande Note Off soit transmise, par exemple.

Mode latence MIDI

Permet de définir la latence du moteur de lecture MIDI.

Basse : permet de réduire la latence du moteur de lecture MIDI et d'accroître sa réactivité. En contrepartie, cette configuration peut réduire les performances de votre ordinateur si votre projet contient une grande quantité de données MIDI.

Normal : mode par défaut recommandé pour la plupart des contextes de travail.

Haute : permet d'augmenter la latence et la taille du tampon de lecture. Choisissez cette option si vous travaillez avec des bibliothèques d'instruments VST complexes ou sur des projets qui demandent beaucoup de performances.

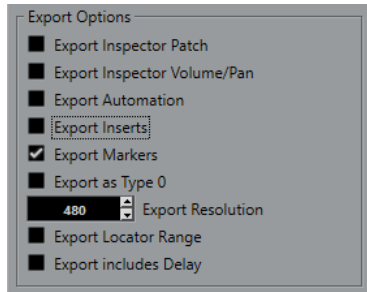
Feedback MIDI max. en ms

Ce paramètre vous permet de définir la durée maximale des notes quand vous utilisez le **Feedback acoustique** dans les éditeurs MIDI.

MIDI - Fichier MIDI

Options d'exportation

Ces options vous permettent de choisir quelles données intégrer dans les fichiers MIDI exportés.



Exporter configuration de Patch de l'Inspecteur

Quand cette option est activée, les réglages de patch MIDI dans l'Inspecteur - les sélecteurs de banque et de programme (servant à la sélection des sons dans l'instrument MIDI connecté) sont inclus sous forme d'événements MIDI de sélection de banque et de changement de programme.

Exporter configuration de volume/pan de l'Inspecteur

Quand cette option est activée, les réglages de Volume et de Panoramique effectués dans l'**Inspecteur** sont inclus dans le fichier MIDI exporté, sous forme de messages MIDI de Volume et de Panoramique.

Exporter automatisation

Quand cette option est activée, les données d'automatisation (telles que vous les avez entendues pendant la lecture) sont converties en événements de contrôleur MIDI et intégrées dans le fichier MIDI. Cubase Elements uniquement : Les automatisations enregistrées avec le plug-in **MIDI Control** sont aussi prises en compte.

Notez que si un contrôleur continu (par exemple CC7) a été enregistré alors que le bouton Lire (R) était désactivé pour la piste d'automatisation (l'automatisation est donc désactivée pour ce paramètre), seules les données de conteneur de ce contrôleur seront exportées.

Quand cette option est désactivée et que le bouton Lire l'automatisation est activé, aucun contrôleur continu n'est exporté. Quand le bouton Lire (R) est désactivé, les données de contrôleur du conteneur MIDI sont exportées (et ensuite gérées comme des données de conteneur « normales »).

Il est recommandé d'activer l'option « Exporter automatisation ».

Exporter effets d'Insert

Le cas échéant, tous les paramètres MIDI ajoutés sont inclus dans le fichier MIDI.

Exporter marqueurs

Quand cette option est activée, tout marqueur ajouté est inclus dans le fichier MIDI sous forme d'événements de marqueur de fichier MIDI standard.

Exporter comme type 0

Quand cette option est activée, le fichier MIDI exporté est de Type 0 (toutes les données rassemblées sur une seule piste, mais réparties sur différents canaux MIDI). Si cette option n'est pas cochée, le fichier MIDI sera de Type 1 (données sur des pistes séparées). Le type à choisir dépend de ce que vous désirez faire du fichier MIDI (dans quelle application ou séquenceur il sera utilisé, etc.).

Résolution d'exportation

Vous pouvez spécifier une résolution MIDI entre 24 et 960 pour le fichier MIDI. Ce chiffre correspond au nombre d'impulsions, ou tics, par noire (en anglais : Pulses Per Quarter Note, ou PPQN). Il détermine la précision avec laquelle vous pourrez visualiser et éditer les données MIDI. Plus la résolution est élevée, plus la précision sera grande. La résolution doit être choisie en fonction de l'application ou du séquenceur avec lequel vous utiliserez le fichier MIDI, car il est possible que certaines applications ou séquenceurs ne soient pas compatibles avec certaines résolutions.

Exporter intervalle entre délimiteurs

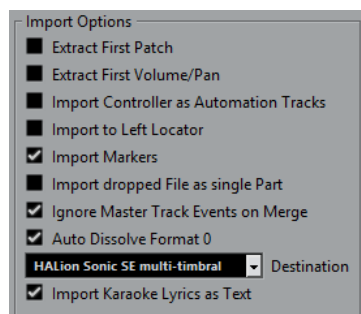
Quand cette option est activée, seule la partie située entre les délimiteurs gauche et droit est exportée.

Inclure délai

Quand cette option est activée, les paramètres de délai que vous avez configurés dans l'**Inspecteur** sont inclus dans le fichier MIDI.

Options d'importation des fichiers MIDI

Les **Options d'importation** des fichiers MIDI vous permettent de choisir quelles données intégrer dans les fichiers MIDI importés.



Extraire premier Patch

Permet de convertir les premiers événements de changement de programme (**Program Change**) et de sélection de banque (**Bank Select**) de chaque piste en paramètres de l'**Inspecteur** pour cette piste.

Extraire premier événement de volume/pan

Permet de convertir les premiers événements de **Volume MIDI** et de **Pan** de chaque piste en paramètres de l'**Inspecteur** pour cette piste.

Importer Contrôleurs comme Pistes d'Automatisation

Permet de convertir les événements de contrôleur MIDI (**MIDI Controller**) présents dans le fichier MIDI en données d'automatisation pour les pistes MIDI. Quand cette option est désactivée, les données de contrôleur des conteneurs MIDI sont importées.

Importer au délimiteur gauche

Permet d'aligner le fichier MIDI importé sur la position du délimiteur gauche. Quand cette option est désactivée, les fichiers MIDI commencent à la position de début du projet. Si vous choisissez de créer automatiquement un nouveau projet, le fichier MIDI commencera toujours au début du projet.

Importer marqueurs

Permet d'importer tous les marqueurs qui ont été ajoutés.

Importer fichier comme un conteneur lors du Glisser-Déposer

Permet de placer le fichier MIDI sur une piste quand vous le glissez-déposez dans le projet.

Ignorer événements piste Master lors de la fusion

Permet d'ignorer les données de la piste de tempo quand vous importez un fichier MIDI dans le projet en cours. Le fichier MIDI importé suit le tempo de la piste tempo actuelle du projet.

Quand cette option est désactivée, l'**Éditeur de piste Tempo** s'aligne sur les données de tempo du fichier MIDI.

Répartir format 0 automatiquement

Permet de répartir automatiquement les fichiers MIDI de type 0 qui ont été importés. Chaque canal MIDI intégré dans le fichier est placé sur une piste séparée dans la fenêtre **Projet**.

Quand cette option est désactivée, seule une piste MIDI est créée. Cette piste est configurée sur le canal MIDI **Tout**, afin que tous les événements MIDI soient lus sur leurs canaux d'origine. Vous pourrez également utiliser la fonction **Dissoudre conteneur** du menu **MIDI** pour ensuite répartir les événements sur les différentes pistes (ou couches) avec des canaux MIDI différents.

Destination

Permet de définir ce qui se passe quand vous faites glisser un fichier MIDI dans le projet :

- **Pistes MIDI** permet de créer des pistes MIDI pour le fichier importé.
- **Pistes d'Instrument** permet de créer des pistes d'Instrument pour chaque canal MIDI du fichier MIDI et laisser le programme charger automatiquement les préréglages appropriés.
- **HALion Sonic SE multi-timbral** permet de créer plusieurs pistes MIDI, dont chacune est routée sur une instance distincte de HALion Sonic SE dans la fenêtre **VST Instruments** et de charger les préréglages appropriés.

À NOTER

Dans Cubase LE, ce paramètre est automatiquement configuré sur **Pistes MIDI**.

Importer les paroles karaoké comme texte

Permet de convertir les paroles de karaoké du fichier MIDI en un texte qui apparaîtra dans l'**Éditeur de partitions**. Quand cette option est désactivée, les paroles apparaissent uniquement dans l'**Éditeur en liste**.

MIDI - Filtre MIDI

Cette page vous permet d'exclure certains messages MIDI de l'enregistrement et/ou de l'écho de la fonction MIDI Thru.

Elle comprend quatre sections :

Enregistrement

Quand vous activez l'une de ces options, le type de message MIDI correspondant est exclu de l'enregistrement. Il est toutefois renvoyé via la fonction Thru et, s'il a déjà été enregistré, lu normalement.

Thru

Quand vous activez l'une de ces options, le type de message MIDI correspondant est exclu de la fonction Thru. Il est toutefois enregistré et lu normalement.

Voies

Quand vous activez un des boutons Canal, les messages MIDI de ce canal sont exclus de l'enregistrement et de la fonction Thru. Cependant les messages MIDI déjà enregistrés sont lus normalement.

Contrôleur

Permet d'empêcher l'enregistrement ou la transmission de certains types de contrôleurs MIDI.

Pour filtrer un type de contrôleur, sélectionnez-le dans la liste située en haut de la section et cliquez sur **Ajouter**. Il apparaîtra dans la liste située en dessous.

Pour supprimer un type de contrôleur de la liste (et permettre ainsi son enregistrement et sa transmission), sélectionnez-le dans la liste du bas, puis cliquez sur **Supprimer**.

MediaBay

Nombre maximum d'éléments dans la liste des Résultats

Ce paramètre permet de définir le nombre maximum de fichiers pouvant être affichés dans la liste des **Résultats**. Vous évitez ainsi d'avoir à gérer des listes de fichiers trop longues dans la liste de **Résultats**.

Afficher extensions de fichiers dans la liste des résultats

Activez cette option pour afficher les extensions de noms de fichiers dans la liste de **Résultats**.

Scanner les dossiers uniquement quand la MediaBay est ouverte

Activez cette option pour rechercher les fichiers de média de Cubase quand la fenêtre de la **MediaBay** est ouverte. Quand elle est désactivée, les dossiers sont analysés en tâche de fond, même quand la fenêtre de la **MediaBay** est fermée.

À NOTER

Aucune analyse n'est effectuée pendant la lecture ou l'enregistrement.

Scanner types de fichier inconnus

Activez cette option pour ouvrir et analyser les fichiers situés dans l'emplacement de recherche et ignorer les fichiers non reconnus.

Vumètres

Envoyer activités vumètre du bus d'entrée vers piste Audio (Monitoring direct)

Cette option vous permet d'afficher les activités du vumètre du bus d'entrée sur les pistes Audio dont le Monitoring est activé et ainsi d'observer les niveaux d'entrée de vos pistes Audio quand vous travaillez dans la fenêtre **Projet**. Pour que cela fonctionne, activez le **Monitoring direct** dans la boîte de dialogue **Configuration du studio**.

- Quand cette option est activée, les pistes Audio affichent le signal mesuré par le vumètre du bus d'entrée sur lequel elles sont routées dès que le Monitoring est activé sur la piste. Notez que les pistes montrent le signal du bus d'entrée, ce qui veut dire que vous voyez le même signal aux deux endroits. Lorsque vous utilisez ce type de vumètre, les fonctions (le rognage par exemple) que vous appliquez à la piste Audio ne sont pas représentées sur ce vumètre.
- Quand cette option est désactivée, les vumètres fonctionnent comme d'habitude.

Temps de maintien des crêtes des vumètres

Ce paramètre vous permet de définir la durée pendant laquelle les niveaux de crête restent affichés sur les vumètres. Pour que cela fonctionne, désactivez l'option **Vumètres - Maintenir toujours** dans la **MixConsole**.

Temps de maintien des vumètres

Ce paramètre vous permet de définir le temps que mettent les vumètres de la **MixConsole** pour redescendre à des valeurs inférieures après les crêtes.

Vumètres - Apparence

Cette page vous permet d'attribuer des couleurs aux valeurs des vumètres de niveau afin de mieux visualiser ces niveaux. Il est possible de modifier les schémas de couleurs du vumètre de voie et du vumètre principal. Pour ce qui est du vumètre principal, vous pouvez uniquement apporter des modifications au niveau du mode de la **Gamme digitale**. Les changements sont pris en compte lorsque vous cliquez sur **Appliquer** ou sur **OK**.

Pour paramétrer les niveaux et les couleurs, activez l'option Vumètre de voie ou Vumètre principal, puis procédez comme suit :

- Pour définir le niveau à partir duquel la couleur doit changer, double-cliquez sur l'une des poignées situées à droite de l'échelle du vumètre et saisissez la valeur de niveau souhaitée (en dB). Notez que pour les valeurs en dB inférieures à zéro, vous devez ajouter un signe moins avant le niveau saisi. Vous pouvez également cliquer sur une poignée et la placer au niveau souhaité. Appuyez sur **Maj** pour un positionnement plus précis. Vous pouvez également régler le niveau par crans en utilisant les touches **Flèche montante/Flèche descendante**. Appuyez sur **Maj** pour un positionnement plus rapide.
- Pour assigner une couleur, cliquez sur la partie supérieure ou inférieure d'une poignée, puis utilisez le sélecteur de couleur pour sélectionner une couleur. Quand vous sélectionnez la même couleur dans les parties supérieure et inférieure de la poignée, le vumètre change progressivement de couleur. En définissant des couleurs différentes, vous pourrez voir les changements avec davantage de précision.
- Pour ajouter d'autres poignées de couleur, cliquez sur **Ajouter** ou faites un **Alt**-clic au niveau souhaité sur la droite de l'échelle du vumètre. Une couleur par défaut est automatiquement attribuée à chaque poignée créée.
- Pour supprimer une poignée, sélectionnez-la et cliquez sur **Supprimer** ou faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur la poignée à supprimer.

Enregistrement

Cette page contient les paramètres relatifs à l'enregistrement et à la lecture audio et MIDI. Sélectionnez l'une des entrées proposées.

Désactiver le Punch-In en cas d'arrêt

Quand cette option est activée, le Punch-In de la palette Transport est automatiquement désactivé à chaque fois que vous passez en mode Stop.

Arrêt après Punch-Out automatique

Quand cette option est activée, la lecture s'arrête automatiquement après un Punch-Out automatique (lorsque le curseur de projet atteint le délimiteur droit et le Punch-Out est activé dans la palette Transport). Si la valeur de Post-Roll de la palette Transport est réglée sur une valeur autre que zéro, la lecture continuera pendant cette durée avant de s'arrêter.

Enregistrement - Audio

Secondes de pré-enregistrement audio

Ce paramètre vous permet de définir combien de secondes de données audio entrantes lues sont conservées dans la mémoire tampon pendant la lecture ou en mode Stop.

Si la taille des enregistrements des fichiers Wave dépasse 4 Go

Ce paramètre vous permet de définir ce qui se passe quand vous enregistrez des fichiers Wave d'une taille supérieure à 4 Go.

- Pour diviser le fichier Wave, activez **Séparer fichiers**.
Cette option vous sera utile si vous travaillez sur un système de fichiers FAT32 qui ne prend en charge les fichiers que jusqu'à 4 Go.
- Pour enregistrer le fichier Wave sous forme de fichier RF64, activez **Utiliser format RF64**.
Les fichiers RF64 portent l'extension .wav. Ils ne peuvent être ouverts que dans des applications compatibles avec la norme RF64.

Créer images audio lors de l'enregistrement

Quand cette option est activée, Cubase calcule l'image de la forme d'onde et l'affiche pendant le processus d'enregistrement.

À NOTER

Ce calcul en temps réel consomme des ressources processeur.

Enregistrement - Audio - Broadcast Wave

Cette page vous permet de définir les chaînes de texte **Description**, **Auteur** et **Référence** qui sont intégrées dans les fichiers Wave Broadcast enregistrés. Les chaînes que vous définissez apparaissent également par défaut dans la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** quand vous exportez des fichiers sous certains formats (les fichiers Wave, Wave 64 et AIFF peuvent également intégrer des informations).

Enregistrement - MIDI

L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru

Activez cette option si vous ne souhaitez pas que les pistes MIDI ou Instrument activées en enregistrement restituent les données MIDI entrantes. Elle permet d'éviter le dédoublement des notes sur les pistes activées en enregistrement auxquelles un instrument VST a été assigné.

Caler les conteneurs MIDI sur les mesures

Activez cette option pour étendre automatiquement les conteneurs MIDI enregistrés jusqu'au début et jusqu'à la fin de mesures complètes. Si vous travaillez dans un contexte de Mesures, ceci peut rendre l'édition (déplacement, duplication, répétition, etc.) plus facile.

Plage d'Enregistrement MIDI en ms

Lorsque vous démarrez un enregistrement à partir du délimiteur gauche, ce réglage permet de s'assurer que le tout début de l'enregistrement sera inclus. Quand vous augmentez la valeur de ce paramètre, Cubase capture les événements joués juste avant le point de départ de l'enregistrement. Le problème est ainsi résolu.

Enregistrement rétrospectif

Quand cette option est activée, le programme capture l'entrée MIDI dans la mémoire tampon même en dehors de l'enregistrement. Le contenu de la mémoire tampon

peut ensuite être récupéré et transformé en conteneur MIDI sur une piste MIDI activée pour l'enregistrement. Cette fonction permet donc de capturer toutes les notes MIDI que vous jouez lorsque le programme est à l'arrêt ou en lecture, et de les convertir ensuite en conteneur MIDI enregistré.

Utilisez le paramètre **Taille du buffer pour l'enregistrement rétrospectif** pour déterminer le volume de données MIDI capturées dans la mémoire tampon.

Compensation de latence ASIO active par défaut

Cette option détermine l'état initial du bouton **Compensation de latence ASIO** dans la liste des pistes pour les pistes d'Instruments ou MIDI.

Pour l'enregistrement en direct des instruments VST, on compense généralement la latence de l'interface audio en jouant en avance sur le temps. De ce fait, les balisages sont enregistrés trop tôt. Quand cette option est activée, tous les événements enregistrés sont déplacés de la latence actuelle et la lecture reproduit exactement ce que vous entendiez pendant l'enregistrement.

Remplacer enregistrement dans les éditeurs

Ce paramètre affecte le résultat de l'enregistrement dans un éditeur MIDI quand le mode Remplacer est sélectionné (mode d'enregistrement Linéaire dans la palette Transport) :

- **Aucun**
Rien n'est remplacé, même si c'est le mode Remplacer qui est sélectionné.
- **Contrôleur**
Seules les données de contrôleur sont remplacées, pas les notes.
- **Tout**
Le mode Remplacer fonctionne normalement : les notes et les contrôleurs sont remplacés pendant l'enregistrement.

Transport

Cette page contient les options relatives à la lecture, à l'enregistrement et au positionnement.

[Espace] déclenche la pré-écoute locale

Quand cette option est activée, vous pouvez utiliser la **Espace** de votre clavier pour démarrer/arrêter la lecture en local du fichier sélectionné dans l'Éditeur d'échantillons ou dans la Bibliothèque.

Quand l'Éditeur d'échantillons n'est pas ouvert ou quand aucun fichier n'est sélectionné dans la Bibliothèque, la **Espace** contrôle la lecture globale du projet.

Quand cette option est désactivée, la **Espace** contrôle le démarrage et l'arrêt de la lecture du projet.

Afficher les Subframes du Timecode

Quand cette option est activée, tous les formats d'affichage basés sur les images (« .ips » et « .dips ») affichent également les sub-frames. On compte 80 sub-frames par image.

Retourner au début en cas d'arrêt

Quand cette option est activée et que vous arrêtez la lecture, le curseur de projet revient automatiquement à l'emplacement où l'enregistrement ou la lecture a commencé en dernier.

Quand cette option est désactivée et que vous arrêtez la lecture, le curseur de projet reste à la position où vous avez arrêté la lecture.

Quand vous cliquez à nouveau sur **Stop**, le curseur de projet revient à l'endroit où l'enregistrement ou la lecture a été lancé en dernier.

Arrêter lecture pendant l'Avance/le Rembobinage

Vous pouvez utiliser les fonctions d'avance rapide et de rembobinage pendant la lecture. Quand cette option est activée, la lecture audio s'arrête dès que vous cliquez sur **Rembobiner** ou **Avance rapide** dans la palette **Transport**.

Quand cette option est désactivée, la lecture audio se poursuit jusqu'à ce que vous relâchiez **Rembobiner** ou **Avance rapide**.

Vitesse de l'Avance rapide/du Rembobinage

Ces options déterminent la vitesse d'avance rapide et de rembobinage.

- Si la fonction **Ajuster au zoom** a été activée, la vitesse s'adapte au facteur de zoom horizontal.
Si vous avez fait un zoom avant très important pour une édition détaillée, vous ne souhaitez probablement pas que cette vitesse soit élevée. Par conséquent, le **Facteur de vitesse** n'a aucun effet dans ce mode. Néanmoins, le **Facteur Avance/Rembobinage rapide** continue de s'appliquer.
- Quand l'option **Fixe** est activée, la vitesse reste toujours la même, quel que soit le facteur de zoom horizontal paramétré.
- Utilisez l'option **Facteur de vitesse** si vous souhaitez définir la vitesse. Vous pouvez définir une valeur comprise entre 2 et 50. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse l'est également.
Quand la fonction **Ajuster au zoom** est activée, cette option n'a aucun effet.
- Utilisez le **Facteur Avance/Rembobinage rapide** pour définir un multiple de la vitesse.
Quand vous appuyez sur **Maj** tout en faisant une avance rapide ou un rembobinage, la vitesse augmente. Cette augmentation de la vitesse est un multiple du **Facteur de vitesse**. Par exemple, si vous configurez le **Facteur Avance/Rembobinage rapide** sur 2, la vitesse sera deux fois plus rapide. Si vous le configurez sur 4, la vitesse sera quatre fois plus rapide, etc. Vous pouvez définir une valeur comprise entre 2 et 50.

Largeur du curseur

Permet de configurer la largeur de la ligne du curseur de projet.

Zoomer pendant le positionnement dans l'échelle temporelle

Quand cette option est activée, vous pouvez faire un zoom avant ou arrière en cliquant sur la Règle et en faisant glisser la souris vers le bas ou le haut.

Se caler après un clic sur un espace vide

Quand cette option est activée, vous pouvez déplacer le curseur de projet en cliquant dans une zone vide de la fenêtre Projet.

Transport - Scrub

Volume Scrub

Ce paramètre vous permet de définir le volume de lecture de la fonction Scrub quand elle est utilisée dans la fenêtre Projet et dans les éditeurs audio.

Utiliser mode Haute qualité pour le Scrubbing

Quand vous activez cette option, les effets sont activés pour le Scrub et la qualité de ré-échantillonnage est supérieure. En contrepartie, la fonction Scrub demande davantage de ressources processeur.

Inclure les Inserts lors du Scrubbing

Quand vous activez cette option, vous pouvez activer les effets d'Insert pour le Scrub avec la commande de vitesse Shuttle. Par défaut, les effets d'insert sont contournés.

Interface utilisateur

Cette page contient les options qui vous permettent de changer les couleurs par défaut de l'interface utilisateur.

Thèmes de couleurs

Permet de modifier le thème de couleurs et le fond de l'application.

- Cliquez sur l'une des couleurs de la section **Choisir le thème de couleurs** pour appliquer une couleur prédéfinie.
- Cliquez dans le champ situé dans la section **Choisir une couleur personnalisée** pour ouvrir le sélecteur de couleur et sélectionnez une couleur personnalisée.

Couleurs personnalisées

Permet de modifier les couleurs de la fenêtre **Projet** et des éditeurs, ainsi que de leurs différents éléments.

Couleurs par défaut des types de pistes

Permet de définir les couleurs des différents types des pistes.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur de couleur](#) à la page 670

VST

Cette page contient les paramètres relatifs au moteur audio VST.

Automatiquement connecter les Sends pour tous les nouveaux canaux

Quand cette option est activée, le routage des Sends des voies FX existantes est automatiquement connecté quand vous créez une voie Audio ou de Groupe. Notez que cette option est désactivée par défaut afin d'économiser de la mémoire.

Les réglages globaux de lecture/écriture s'appliquent aux instruments VST

Quand vous désactivez cette option, le statut de lecture et d'écriture des automatisations sur les interfaces des instruments VST n'est pas affecté par les commutateurs d'automatisation « Activer/Désactiver bouton R pour toutes les pistes » et « Activer/Désactiver bouton W pour toutes les pistes ».

Rendre muet Pre-Send si Muet est activé

Quand cette option est activée, les Sends configurés en mode « Pré-fader » sont rendus muets quand vous rendez leurs voies muettes.

Niveau Send par défaut

Ce paramètre vous permet de définir le niveau par défaut de vos effets Send.

Voies de Groupe : État muet s'applique aussi aux canaux d'origine

Par défaut, que vous rendez muette une voie de Groupe, aucun signal audio ne traverse le groupe. Néanmoins, les autres voies qui sont routées directement sur cette voie de Groupe ne sont pas muettes. Si les Sends Cue d'une ou plusieurs de ces voies sont routés sur d'autres voies de Groupe, voies FX ou bus de sortie, les signaux de ces voies resteront audibles.

Quand l'option **Canaux de Groupe : État muet s'applique aussi aux canaux d'origine** est activée, toutes les voies directement routées sur une voie de Groupe deviennent muettes quand vous rendez muette cette voie de Groupe. Si vous appuyez sur le bouton Rendre muet de cette voie de Groupe, toutes les voies directement routées sur ce groupe recommenceront à émettre du son. Les voies qui étaient déjà muettes avant que la voie de Groupe ait été rendue muette ne

conserveront pas leur statut et recommenceront à émettre du son quand la voie de Groupe ne sera plus muette.

À NOTER

L'option **Canaux de Groupe : État muet s'applique aussi aux canaux d'origine** n'affecte pas la manière dont l'automatisation de l'état Muet est écrite. Quand vous enregistrez des automatisations pour la fonction Muet sur une voie de Groupe, seule cette voie est affectée, et non les voies routées sur ce groupe. Pendant l'écriture de l'automatisation, vous verrez que les autres voies deviendront muettes si cette option est activée. Toutefois, lors de la lecture, seul le groupe répondra à l'automatisation.

Seuil compensation délai (Pour enregistrement)

Cubase intègre une fonction complète de compensation du retard : tout retard engendré par les plug-ins VST que vous utilisez est automatiquement compensé pendant la lecture. Toutefois, si vous jouez un instrument VST en temps réel ou si vous enregistrez du signal audio en direct (en ayant activé le Monitoring via Cubase), cette compensation de délai peut augmenter la latence. Pour éviter cela, il vous suffit de cliquer sur le bouton **Contraindre compensation délai** dans la barre d'outils ou dans la zone **Transport** de la fenêtre **Projet**. Cette fonction essaie de réduire les effets de la latence dus à la compensation du délai, tout en maintenant le son du mixage aussi précis que possible.

Le paramètre Seuil compensation délai confère une certaine tolérance à la fonction **Contraindre compensation délai** : seuls les plug-ins dont le délai est supérieur à la valeur de ce seuil sont affectés par cette fonction. Par défaut, le seuil est fixé à 0,0 ms, ce qui signifie que tous les plug-ins sont affectés quand vous activez la fonction **Contraindre compensation délai**. Si vous jugez qu'une courte latence est acceptable, vous pouvez augmenter la valeur de seuil.

Ne connectez pas les bus d'entrée/sortie pendant le chargement de projets externes

Activez cette option si vous souhaitez que les projets externes soient chargés sans que leurs bus d'entrée et de sortie soient automatiquement connectés aux ports ASIO de votre système. Si vous travaillez souvent sur des projets créés sur des ordinateurs dont les configurations ASIO sont différentes de celle de votre système, cette option vous permet d'éviter que des connexions audio non voulues soient configurées.

Monitoring automatique

Détermine comment Cubase gère le Monitoring (c'est-à-dire l'écoute du signal d'entrée pendant l'enregistrement). Voici les options disponibles :

- **Manuel**
Cette option permet d'activer et de désactiver le Monitoring en cliquant sur le bouton **Monitor** dans la liste des pistes, l'Inspecteur ou la MixConsole.
- **Quand l'enregistrement est activé**
Quand cette option est activée, vous entendez la source audio connectée à la voie d'entrée quand la piste est activée pour l'enregistrement.
- **Quand l'enregistrement est en cours**
Cette option permet de passer en Monitoring d'entrée uniquement pendant l'enregistrement.
- **Façon magnétophone**
Cette option simule le comportement d'un magnétophone standard : Monitoring d'entrée à l'arrêt et pendant l'enregistrement, mais pas pendant la lecture.

À NOTER

Les options de Monitoring automatique s'appliquent quand vous écoutez le signal via Cubase ou quand vous utilisez l'ASIO Direct Monitoring. Si vous écoutez le signal d'entrée en externe (à partir d'une console de mixage, par exemple), sélectionnez le mode « Manuel » et désactivez tous les boutons de Monitoring audio dans Cubase.

Afficher message d'alerte en cas d'interruptions audio

Quand vous activez cette option, un message d'avertissement s'affiche dès que le témoin de surcharge du CPU (dans la palette Transport) s'allume pendant l'enregistrement.

VST - Plug-ins

Alerte avant la suppression d'effets modifiés

Quand cette option est activée, une boîte de dialogue apparaît chaque fois que vous supprimez un plug-in d'effet dont vous avez modifié les paramètres, afin de vous demander si vous souhaitez vraiment supprimer l'effet.

Si vous souhaitez que cette boîte de dialogue cesse d'apparaître et que les effets modifiés soient supprimés sans confirmation, n'activez pas cette option.

Ouvrir l'Éditeur d'effets après l'avoir chargé

Quand cette option est activée, chaque fois que vous chargez un effet ou un instrument VST, par exemple dans l'une des cases de plug-in de la section des Sends ou de la section des Inserts, l'interface du plug-in s'ouvre automatiquement.

Créer piste MIDI lors du chargement d'un VSTi (non compris dans Cubase LE)

Ce menu local vous permet de définir ce qui se passe quand vous ajoutez un VSTi dans la fenêtre VST Instruments. Voici les options disponibles :

- **Toujours**
Quand cette option est sélectionnée, une piste MIDI est toujours créée pour l'instrument VST quand vous l'ajoutez.
- **Jamais**
Quand cette option est sélectionnée, l'ajout d'un VSTi dans la fenêtre VST Instruments ne donne pas lieu à la création d'une piste MIDI. C'est ainsi que fonctionnaient les versions antérieures de Cubase.
- **Demander toujours**
Quand cette option est sélectionnée, il vous est demandé si vous souhaitez qu'une piste MIDI associée soit créée quand vous ajoutez un VSTi dans la fenêtre VST Instruments.

Synchroniser la sélection des programmes de plug-in et la sélection des pistes

Quand vous routez plusieurs pistes MIDI sur des instruments multi-timbraux et activez cette option, la sélection des pistes et des programmes de plug-in est synchronisée.

Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu

Si cette option est activée, les plug-ins VST ne consomment pas de puissance de calcul quand aucun signal audio ne les traverse. Les performances système peuvent s'en trouver radicalement améliorées.

À NOTER

Notez cependant que cette option peut vous amener à charger davantage de plug-ins en mode Stop que le système ne peut en gérer simultanément en lecture. Par mesure de sûreté, essayez de lire la partie de votre projet comportant le maximum

d'événements audio afin de vous assurer que votre ordinateur peut gérer autant de plug-ins VST.

Éditeurs de plug-in "Toujours devant"

Quand cette option est activée, les interfaces des plug-ins d'effets et des instruments VST restent affichées en permanence au-dessus des autres fenêtres.

Vidéo

Extraire l'audio lors de l'import d'un fichier vidéo

Quand cette option est activée et que vous importez un fichier vidéo, les données audio de la vidéo sont automatiquement extraites et enregistrées dans un clip audio distinct.

Taille du cache de la mémoire des miniatures

La valeur que vous saisissez pour ce paramètre détermine la quantité de mémoire allouée à l'affichage des vignettes. L'image d'une vidéo est en fait stockée dans le cache de la mémoire dédiée aux vignettes. Si vous passez à une autre image et qu'il ne reste plus de mémoire disponible, l'image la plus ancienne du cache est remplacée par l'image actuelle. Si vous travaillez sur de longs clips vidéo et/ou avec un important facteur de zoom, il vous faudra peut-être augmenter cette valeur.

Index

A

- Accordage Hermodé 468
- Accords
 - Changer le Voicing 513
 - Édition 513
 - Insérer 514
 - Modification de la hauteur 512
- Accords classiques
 - Pads d'accords 591
- ACID® (Boucles) 345
- Activer l'enregistrement pour les pistes Audio sélectionnées 688
- Activer l'enregistrement pour les pistes MIDI sélectionnées 688
- Activer la piste 124
- Activer le projet 72
- Activer piste Tempo 597
- Activer Solo pour les pistes sélectionnées 688
- Actualiser les vues
 - MediaBay 401
- Adapter au zoom 55
 - Type de grille 61
- ADAT Lightpipe 622
- Affichage d'événements
 - À propos 33
 - Modification sur les pistes Répertoire 125
 - Pistes Répertoire 125
- Affichage de la Partition 533
- Affichage des contrôleurs 517
 - Ajouter événements 519
 - Contrôleurs continus 518
 - Déplacer des événements 525
 - Éditeur clavier 507
 - Éditeur de rythme 551
 - Édition d'événements 519
 - Édition d'événements avec l'outil Crayon 522
 - Édition d'événements avec l'outil Ligne 520
 - Effacer des événements 525
- Affichage des notes
 - Éditeur clavier 507
 - Éditeur de rythme 550
 - Enharmonie 538
- Affichage temporel 167
- Afficher données à partir de cette hauteur de piste 690
- Afficher gammes 568
- Afficher message d'alerte en cas d'interruptions audio 705
- Afficher noms à partir de cette hauteur de piste 690
- Agents de visibilité des batteries 543, 553
- Ajout d'accords 565
- Ajouter une piste 415
- Ajustement longueur 695
- Alerte avant la suppression d'effets modifiés 707
- Algorithme Standard
 - À propos 310
- Algorithmes
 - Limitations 311
 - Modification de la durée 310
- Aligner les attributs des fichiers sur ceux du projet
 - Bibliothèque 389
- All MIDI Inputs 18
- Analyse de spectre 316
 - Fonctions audio 315
- Analysé
 - MediaBay 400
- Annuler
 - Enregistrement audio 186
 - Fenêtre de projet 29
 - Historique des modifications 62
 - Nombre maximum d'annulations 63, 694
 - Opérations de zoom 328
 - Traitement hors ligne 302
- Aperçu voie
 - MixConsole 245
- Apparence
 - Couleurs 705
 - Vumètres 701
- Apple Remote 463
- Archive
 - Préparer 75
- Arrêter lecture pendant l'Avance/le Rembobinage 703
- ASIO Direct Monitoring 17, 182
- ASIO-Guard 679
- Assignat. banque 474
- Assistant de projet 66
- Attributs
 - MediaBay 411
- Audio
 - À propos 133
 - Chevauchement 125
 - Exportation de mixage 606
 - Exporter 606
 - Zoom 56
- Audio-numérique AES/SPDIF 622
- Augmenter l'intensité de la grille 690
- Automatiquement connecter les Sends pour tous les nouveaux canaux 705
- Automatisation
 - À propos 421
 - Courbes de Bézier 426
 - Courbes Rampe 421

Automatisation (*Suite*)

- Courbes Saut [421](#)
- Données [423](#)
- Écriture [421](#), [422](#)
- Enregistrement des actions [421](#)
- Ligne de valeur statique [422](#)
- Lire [422](#)
- Modification rapide de l'échelle [429](#)
- Transitions progressives [426](#)

B

- Banques de patch [474](#)
- Barre d'outils
 - Éditeur de partition [528](#)
 - Fenêtre de projet [29](#)
- Barre d'aperçu
 - Fenêtre de projet [36](#)
- Barre d'état
 - Éditeur de partition [531](#)
 - Fenêtre de projet [35](#)
- Barre d'outils
 - Bibliothèque [375](#)
- Bases de données de disque
 - Charger dans la MediaBay [419](#)
 - Créer dans la MediaBay [418](#)
 - Décharger de la MediaBay [419](#)
 - Supprimer de la MediaBay [419](#)
- Bibliothèque
 - Aligner les attributs des fichiers sur ceux du projet [389](#)
 - Appliquer différentes méthodes de traitement [377](#)
 - Barre d'outils [375](#)
 - Boîte de dialogue Gérer les fichiers manquants [382](#)
 - Choix d'un nouveau répertoire d'enregistrement pour la bibliothèque [386](#)
 - Édition de clips [384](#)
 - Fichier de référence [372](#)
 - Génération automatique de nouveaux fichiers audio [390](#)
 - Gestion des bases de données de sons volumineuses [381](#)
 - Gestion des fichiers de média [372](#)
 - Insérer et rechercher des médias [382](#)
 - Organisation des fichiers dans des sous-dossiers [387](#)
 - Piste Échantillonneur [372](#)
 - Raccourcis clavier [383](#)
 - Réduire la taille du projet [388](#)
 - Renommer des clips et des régions [376](#)
 - Traitement audio [387](#)
- Bloc-notes
 - MixConsole [276](#)
- Boîte à outils
 - Fenêtre Projet [32](#)
- Boîte de dialogue Ajouter une piste [114](#)
- Boîte de dialogue Configuration du projet [68](#)
- Boîte de dialogue Couleurs de projet [673](#)
- Boîte de dialogue Historique des modifications [62](#)
- Boucle
 - Éditeur de conteneurs audio [354](#)

Boucle de piste

- Éditeur de conteneurs audio [354](#)
 - MIDI [496](#)
 - Boucle suit sélection d'intervalle [683](#)
 - Boucles et échantillons
 - Charger dans la MediaBay [413](#)
 - Boucles MIDI
 - Pré-écoute dans la MediaBay [408](#)
 - Branchement
 - Audio [10](#)
 - MIDI [17](#)
 - Brillance des contrôleurs [693](#)
 - Brillance des Formes d'Onde [691](#)
 - Brillance des notes [693](#)
 - Brillance des poignées de fondus [691](#)
 - Bus
 - Ajouter [23](#)
 - Bus d'entrée
 - Ajouter [23](#)
 - Renommer [22](#)
 - Routage [263](#)
 - Bus de sortie
 - Ajouter [23](#)
 - Par défaut [23](#)
 - Renommer [22](#)
 - Routage [264](#)
- C**
- Cadences d'image
 - Inadaptation [642](#)
 - Synchronisation [621](#)
 - Calage
 - À propos [58](#)
 - Éditeur d'échantillons [333](#)
 - Calculatrice de tempo [600](#), [602](#)
 - Caler les conteneurs MIDI sur les mesures [702](#)
 - Caler sur un passage à zéro
 - À propos [59](#)
 - Canaux MIDI
 - Séparation pour les sons de Drum Map [560](#)
 - Carte audio
 - Connexions [10](#)
 - Synchronisé sur une Horloge externe [15](#)
 - Chargement de préréglages multipistes [129](#)
 - Chevauchements
 - Afficher [690](#)
 - Choix d'un nouveau répertoire d'enregistrement pour la bibliothèque
 - Bibliothèque [386](#)
 - Chord Assistant [566](#), [582](#)
 - Assignation d'accords [584](#)
 - Cycle des quintes [582](#), [583](#)
 - Proximité [582](#)
 - Chronologie
 - Règle [490](#)
 - Clavier à l'écran
 - À propos [176](#)
 - Clavier d'ordinateur [177](#)
 - Clavier de piano [177](#)
 - Décalage d'octave [177](#)
 - Enregistrement MIDI [176](#)
 - Modulation [177](#)

- Clavier à l'écran (*Suite*)
 - Niveau de vélocité de note [177](#)
 - Options [177](#)
 - Pitchbend [177](#)
- Clic droit pour ouvrir la boîte à outils [689](#)
- Clips
 - Renommer [376](#)
- Coller
 - Événements [144](#)
- Coller à l'Origine [145](#)
- Coller relatif au curseur [145](#)
- Colorier
 - Événements de note [491](#)
 - Pistes [119](#)
- Colorier contrôles de piste [693](#)
- Commandes de l'échantillonneur [358](#)
 - Barre d'outils [359](#)
 - Éditeur d'enveloppe [365](#)
 - Édition d'échantillons [368](#)
 - Graphique de la forme d'onde [362](#)
 - Lire des échantillons [370](#)
 - Section Amp [365](#)
 - Section AudioWarp [363](#)
 - Section des paramètres de son [363](#)
 - Section du clavier [368](#)
 - Section Filter [365](#)
 - Section Pitch [364](#)
 - Touche de base [369](#)
 - Transférer des échantillons vers des instruments VST [370](#)
- Commandes des pads d'accords [580](#)
- Compensation de latence ASIO active par défaut [702](#)
- Compensation du délai
 - Contraindre [440](#)
 - Seuil pour l'enregistrement [705](#)
- Compensation du délai des plug-ins [279](#)
- Composante continue
 - Supprimer [305](#)
- Compresseur
 - Module Strip [269](#)
- Comprimer droite
 - Éditeur d'événements de contrôleur [523](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [427](#)
- Comprimer gauche
 - Éditeur d'événements de contrôleur [523](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [427](#)
- Comprimer/Étirer
 - Éditeur d'événements de contrôleur [523](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [427](#)
- Configuration des ports MIDI [188](#)
- Configuration du matériel
 - Tableau de bord [11](#)
- Configuration du métronome [169](#)
 - Général [171](#)
 - Sons de clic [172](#)
- Configurations de voie [258](#)
 - Copie [262](#)
- Conformer les durées [484](#)
- Connexions audio [21](#)
 - À propos [21](#)
 - Édition [25](#)
 - Préréglages [24](#)
- Conseils
 - Afficher [694](#)
- Conteneurs
 - À propos [131](#), [135](#)
 - Édition [136](#)
 - Faire glisser le contenu [147](#)
 - Répertoire [136](#)
- Conteneurs Audio
 - Créer [135](#)
 - Écoute [137](#)
- Conteneurs auront noms des pistes [683](#)
- Conteneurs MIDI
 - Boucle de piste [496](#)
 - Créer [135](#)
 - Gestion de plusieurs [496](#)
 - Traitement [490](#)
- Conteneurs répertoire [136](#)
- Contraindre la compensation du délai [440](#)
- Control Link [254](#)
- Contrôles instantanés de pistes [464](#)
- Contrôles instantanés VST
 - Connexion avec les contrôleurs externes [443](#)
- Contrôles piste [78](#)
- Contrôleurs
 - Afficher [693](#)
 - Sélection [526](#)
- Contrôleurs continus
 - Affichage des contrôleurs [518](#)
 - Piste de contrôleur [522](#)
- Contrôleurs externes
 - Connecter des Contrôles instantanés VST [443](#)
- Conversion d'événements d'accords en MIDI [571](#)
- Convertir en copie réelle [147](#)
- Convertir la sélection en fichier [132](#)
- Copie de sauvegarde du projet [75](#)
- Copies partagées
 - Convertir en copie réelle [147](#)
 - Créer [147](#)
- Couches
 - Éditeur de conteneurs audio [353](#)
- Couleur de piste
 - Automatic [672](#)
 - Réinitialiser [671](#)
- Couleurs
 - Commandes des pistes [672](#)
 - Conteneurs [671](#)
 - Événements [671](#)
 - Interface utilisateur [670](#)
 - Pistes [671](#), [672](#)
 - Préférences [705](#)
 - Projet [673](#)
- Couleurs des vumètres [669](#)
- Courbe égaliseur
 - MixConsole [245](#)
- Courber droite
 - Éditeur d'événements de contrôleur [523](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [427](#)
- Courber gauche
 - Éditeur d'événements de contrôleur [523](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [427](#)
- Courbes de Bézier
 - Automatisation [426](#)

- Courbes de contrôleur
 - Commandes intelligentes de modification d'échelle [523](#)
 - Courbes de volume des événements
 - Afficher [691](#)
 - Créer des symboles d'accords [576](#)
 - Créer images audio lors de la lecture [702](#)
 - Créer piste MIDI lors du chargement d'un VSTi [707](#)
 - Curseur
 - Placement [166](#)
 - Curseur de projet
 - Placement [166](#)
 - Curseur réticule [62](#)
 - Curseur Réticule [689](#)
 - Curseur stationnaire [703](#)
- D**
- Décalage [569](#)
 - Défilement à la piste sélectionnée [688](#)
 - Défilement automatique [166](#), [167](#)
 - Fondus enchaînés [221](#)
 - Suspendre [167](#)
 - Délai avant l'activation du déplacement d'objets [683](#)
 - Délai de piste MIDI
 - Paramètres de piste MIDI [465](#)
 - Délimiteur droit [164](#)
 - Délimiteur gauche [164](#)
 - Délimiteurs [164](#), [165](#)
 - Définir des intervalles [165](#)
 - Réglage [165](#)
 - Démarrer l'enregistrement au curseur
 - Modes d'enregistrement [180](#)
 - Démarrer l'enregistrement au délimiteur gauche
 - Modes d'enregistrement [180](#)
 - Déplacement de pistes [119](#)
 - Déplacer
 - Événements [139](#)
 - Déplacer verticalement
 - Éditeur d'événements de contrôleur [523](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [427](#)
 - Désactiver la piste [124](#)
 - Désactiver le 'Feedback acoustique' pendant la lecture [686](#)
 - Détails des événements
 - Afficher [693](#)
 - Détecter les silences
 - Fonctions audio [312](#)
 - Détection automatique des repères
 - Activation [685](#)
 - Dithering
 - Appliquer [289](#)
 - Effets [289](#)
 - Diviseur
 - Barre d'outils de la fenêtre Projet [32](#)
 - Diviseur de la barre d'outils
 - Fenêtre de projet [32](#)
 - Données audio superposées [125](#)
 - Données d'automatisation
 - Édition [426](#)
 - Sélection [427](#)
 - Supprimer [430](#)
 - Données d'automatisation de piste
 - Automatisation [423](#)
 - Données dans conteneurs [693](#)
 - Données de conteneur MIDI
 - Automatisation [423](#)
 - Données de contrôleur
 - Allègement [488](#)
 - Données des pistes Répertoire
 - Afficher [693](#)
 - Dossier d'enregistrement
 - Audio [183](#)
 - Drum Maps [557](#), [561](#)
 - Configuration [558](#), [559](#)
 - Éditeur clavier [515](#)
 - Sélection [553](#)
 - Dupliquer
 - Événements [145](#)
 - Pistes [124](#)
 - Durée d'enregistrement max. [194](#)
 - Durées des événements
 - Modification avec l'outil Rogner [511](#)
- E**
- Échantillonneur
 - Zone inférieure [47](#)
 - Écoute
 - À l'aide des raccourcis clavier [383](#)
 - Conteneurs Audio [137](#)
 - Événements audio [137](#)
 - Écoute dynamique (Scrub)
 - Outil Scrub [137](#)
 - Écouter accords [567](#)
 - Écrire l'automatisation
 - Automatiquement [423](#)
 - Outils [425](#)
 - Écrire l'Automatisation [422](#)
 - Automatiquement [423](#)
 - Manuellement [423](#), [424](#)
 - Éditeur clavier [497](#)
 - Affichage des contrôleurs [507](#)
 - Affichage des notes [507](#)
 - Barre d'outils [499](#)
 - Barre d'état [505](#)
 - Inspecteur [506](#)
 - Ligne d'infos [505](#)
 - Zone inférieure [48](#)
 - Éditeur d'événements de contrôleur
 - Comprimer droite [523](#)
 - Comprimer gauche [523](#)
 - Comprimer/Étirer [523](#)
 - Courber droite [523](#)
 - Courber gauche [523](#)
 - Déplacer verticalement [523](#)
 - Manipuler autour du centre absolu [523](#)
 - Manipuler autour du centre relatif [523](#)
 - Manipuler verticalement [523](#)
 - Éditeur d'accords [564](#)
 - Assignation d'accords [584](#)
 - Entrée MIDI [566](#)
 - Éditeur d'échantillons [327](#)
 - À propos [319](#)
 - Afficher plusieurs formes d'ondes [327](#)

- Éditeur d'échantillons (*Suite*)
 - Annuler des opérations de zoom [328](#)
 - Barre d'aperçu [325](#)
 - Barre d'outils [321](#)
 - Calage [333](#)
 - Inspecteur [326](#)
 - Ligne d'infos [325](#)
 - Régions [331](#)
 - Règle [327](#)
 - Zone inférieure [48](#)
- Éditeur d'enveloppe
 - Commandes de l'échantillonneur [365](#)
- Éditeur d'événements d'automatisation
 - Comprimer droite [427](#)
 - Comprimer gauche [427](#)
 - Comprimer/Étirer [427](#)
 - Courber droite [427](#)
 - Courber gauche [427](#)
 - Déplacer verticalement [427](#)
 - Manipuler autour du centre absolu [427](#)
 - Manipuler autour du centre relatif [427](#)
 - Manipuler verticalement [427](#)
- Éditeur de conteneurs audio
 - Zone inférieure [48](#)
- Éditeur de fondu enchaîné simple [221](#)
- Éditeur de partition [526](#)
 - Affichage [532](#)
 - Barre d'outils [528](#)
 - Barre d'état [531](#)
 - Ligne d'infos [531](#)
 - Réglages Portée [533](#)
 - Zone inférieure [48](#)
- Éditeur de rythme [540](#)
 - Affichage des contrôleurs [551](#)
 - Affichage des notes [550](#)
 - Barre d'outils [543](#)
 - Barre d'état [548](#)
 - Ligne d'infos [549](#)
 - Zone inférieure [48](#)
- Éditeur de télécommandes [458](#)
 - Assignations de paramètres [462](#)
 - Barre d'outils [460](#)
 - Configuration du contrôle [460](#)
 - Disposition [462](#)
- Éditeur de tempo
 - Barre d'outils [597](#)
- Éditeur MIDI par défaut [690](#)
- Éditeurs de plug-ins Toujours devant [707](#)
- Éditeurs MIDI
 - Couper et coller [491](#)
- Édition
 - Ligne d'infos de la fenêtre Projet [36](#)
- Édition d'échantillons
 - Commandes de l'échantillonneur [368](#)
- Édition d'intervalles [149](#)
- Édition de clips
 - Bibliothèque [384](#)
- Effets
 - À propos [278](#)
 - Coller des préréglages [294](#)
 - Comparaison des configurations [290](#)
 - Compensation du délai des plug-ins [279](#)
 - Copier des préréglages [294](#)
- Effets (*Suite*)
 - Dithering [289](#)
 - Effets d'insert [278](#), [280](#)
 - Effets Send [278](#), [285](#)
 - Enregistrement de préréglages d'insert [294](#)
 - Enregistrer les préréglages [293](#)
 - Explorateur de préréglages [291](#)
 - Exporter des fichiers d'informations sur les composants système [297](#)
 - Extraire des effets d'insert des préréglages de piste [295](#)
 - Fenêtre Informations sur les composants système [295](#)
 - Gérer les composants système [296](#)
 - Préréglages [290](#)
 - Routage [286](#)
 - Sélection de préréglages [292](#)
 - Sends en Pre/Post fader [287](#)
 - Synchronisation sur le tempo [280](#)
 - Tableau de bord [289](#)
 - Traitement hors ligne direct [298](#)
 - VST 3 [279](#)
- Effets audio
 - Utiliser VST System Link [637](#)
- Effets d'insert [278](#)
 - À propos [280](#)
 - Ajout sur des bus [281](#)
 - Ajout sur des voies de Groupe [282](#)
 - Routage [281](#)
- Effets Send [278](#)
 - À propos [285](#)
 - Ajout de pistes de Voie FX [286](#)
 - Configuration du niveau [288](#)
 - MixConsole [276](#)
- Élargir la piste sélectionnée [122](#), [688](#)
- En cas d'import de fichier audio [685](#)
- En cas de traitement de clips partagés [685](#)
- Énergies égales
 - Fondus enchaînés [221](#)
- Enharmonie [538](#)
- Enregistrement
 - À propos [178](#)
 - Activation [179](#)
 - Arrêter [179](#)
 - Avec effets [186](#)
 - Boucler [180](#)
 - Modes d'enregistrement [180](#)
 - Temps d'enregistrement restant [194](#)
 - Verrouiller Enregistrement [194](#)
- Enregistrement audio [185](#)
 - Annuler [186](#)
 - Avec effets [186](#)
 - Besoins en mémoire RAM [184](#)
 - Dossier d'enregistrement [183](#)
 - Format de fichier d'enregistrement [183](#)
 - Modes d'enregistrement [185](#)
 - Préparatifs [184](#)
 - Récupération [187](#)
 - Récupération des enregistrements [186](#)
 - Temps de pré-enregistrement [186](#)
- Enregistrement automatique [74](#), [694](#)
- Enregistrement en cycle [180](#)

- Enregistrement MIDI
 - Canal et sortie [188](#)
 - Définition de l'entrée MIDI [188](#)
 - Différents types de messages [190](#)
 - Enregistrement rétrospectif [193](#)
 - Exportation dans un fichier MIDI [562](#)
 - Instruments et canaux [187](#)
 - Messages continus [191](#)
 - Messages Program Change [191](#)
 - Messages Système exclusif [191](#)
 - Mode d'enregistrement [192](#)
 - Nommer les ports MIDI [188](#)
 - Notes [190](#)
 - Préparatifs [187](#)
 - Récupération des enregistrements [193](#)
 - Réinitialiser [191](#)
 - Sélection de son [189](#)
- Enregistrement pas à pas [516](#)
- Enregistrement rétrospectif [702](#)
 - MIDI [193](#)
- Enregistrement Solo dans Éditeurs MIDI [702](#)
- Enregistrer
 - Niveaux [11](#)
- Enregistrer comme modèle [67](#)
- Enregistrer des configurations partielles des préférences [682](#)
- Enregistrer préréglage de piste [128](#)
- Entrée MIDI
 - Éditeur d'accords [566](#)
- Entrées
 - Options de Position des vumètres [260](#)
- Entrées MIDI
 - Configuration [188](#)
- Enveloppe
 - Traitement hors ligne direct [303](#)
- Envoyer activités vumètre du bus d'entrée vers piste Audio [700](#)
- EQ
 - Préréglages [269](#)
 - Racks de voie [267](#)
- Espace déclenche la pré-écoute locale [309, 703](#)
- Événements
 - À propos [131](#)
 - Affichage sur les pistes Répertoire [125](#)
 - Changement de taille avec déplacement des données [142](#)
 - Changement de taille avec modification de la durée [142](#)
 - Collage [145](#)
 - Coller [144](#)
 - Copier et coller [145](#)
 - Création de nouveaux fichiers à partir d'événements [132](#)
 - Déplacement à l'aide de la fonction Déplacer [140](#)
 - Déplacement à partir de la ligne d'infos [140](#)
 - Déplacer [139, 140](#)
 - Déplacer avec l'outil Sélectionner [139](#)
 - Dupliquer [145](#)
 - Édition [136](#)
 - Faire glisser le contenu [147](#)
 - Redimensionnement [141](#)
 - Redimensionnement de base [141](#)
 - Redimensionner avec l'outil Scrub [143](#)
- Événements (*Suite*)
 - Redimensionner avec l'outil Sélectionner [141, 142](#)
 - Redimensionner avec l'outil Trim [143](#)
 - Rendre muet [148](#)
 - Renommer [141](#)
 - Répétition [146](#)
 - Scinder [143](#)
 - Scinder de façon répétée [144](#)
 - Supprimer [139](#)
- Événements audio
 - À propos [131](#)
 - Écoute [137](#)
- Événements d'accords [564](#)
 - Ajout d'accords [565](#)
 - Ajouter [565](#)
 - Conversion en MIDI [571](#)
 - Décalage [569](#)
 - Écoute [567](#)
 - Édition [565](#)
 - Extraction à partir d'événements MIDI [576](#)
 - Résoudre conflits d'affichage [568](#)
 - Tension [564](#)
 - Type d'accord [564](#)
 - Voicings [569](#)
- Événements de gamme
 - À propos [568](#)
 - Afficher [568](#)
 - Ajouter [568](#)
 - Écoute [568](#)
 - Gammes automatiques [568](#)
 - Modification [568](#)
 - Suivre piste d'Accords [574](#)
- Événements de mesure
 - Ajouter [603](#)
 - Configuration [603](#)
- Événements de note
 - Ajout dans l'affichage des contrôleurs [519](#)
 - Coller [512, 538](#)
 - Colorier [491](#)
 - Configuration avec le calage [495](#)
 - Configuration des valeurs [536](#)
 - Coupage [494](#)
 - Création dans l'Éditeur de partition [536](#)
 - Définition des valeurs de vitesse [495](#)
 - Déplacer [510, 556](#)
 - Dessiner avec l'outil Crayon [509](#)
 - Dessiner avec l'outil Ligne [509](#)
 - Dupliquer [495, 537](#)
 - Édition [494](#)
 - Édition via MIDI [515](#)
 - Exclusion de la lecture [493](#)
 - Redimensionnement [511](#)
 - Rendre muet [493](#)
 - Répétition [495](#)
 - Scinder [512, 538](#)
 - Sélection [492](#)
 - Supprimer [494](#)
 - Transposer [510, 556](#)
- Événements de Poly Pressure [523](#)
- Événements de tempo
 - Édition [599](#)
- Événements MIDI
 - À propos [134](#)

- Explorateur de fichiers
 - Rack de Média [396](#)
 - Explorateur de pré-réglages
 - Effets [291](#)
 - Export temps réel [616](#)
 - Exporter
 - fichiers MIDI [116](#)
 - Exporter un mixage audio [605](#)
 - Boîte de dialogue Schéma de nommage [608](#)
 - Conflits de noms de fichier [609](#)
 - Définition des schémas d'attribution de noms [609](#)
 - Export temps réel [616](#)
 - Fichiers AIFC [611](#)
 - Fichiers AIFF [612](#)
 - Fichiers Flac [615](#)
 - Fichiers MP3 [612](#)
 - Fichiers Ogg Vorbis [615](#)
 - Fichiers Wave [610](#)
 - Fichiers Wave 64 [616](#)
 - Fichiers Wave Broadcast [610](#)
 - Fichiers Windows Media Audio [613](#)
 - Section Format de fichier [609](#)
 - Section Importer dans le projet [618](#)
 - Section Location [607](#)
 - Section Post-traitement [618](#)
 - Section Sélection de canal [607](#)
 - Section Sortie Moteur audio [616](#)
 - Sélection de canal [607](#)
 - Extensions de fichiers
 - Affichage dans la liste de résultats [700](#)
 - Extraction
 - Automatisation MIDI [488](#)
 - L'Audio d'une Vidéo [200](#), [645](#)
 - Extraction d'événements d'accords à partir d'événements MIDI [576](#)
 - Extraire l'audio lors de l'import d'un fichier vidéo [708](#)
- F**
- Façon magnétophone
 - Monitoring [705](#)
 - Favoris
 - Ajouter [396](#), [397](#), [400](#)
 - Rack de Média [396](#)
 - Feedback MIDI max. en ms [695](#)
 - Fenêtre Affichage temps [163](#)
 - Fenêtre contextuelle Transport [162](#)
 - Fenêtre de projet
 - Affichage d'événements [33](#)
 - Afficher/masquer des zones [28](#)
 - Barre d'outils [29](#)
 - Barre d'aperçu [36](#)
 - Barre d'état [35](#)
 - Boîte à outils [32](#)
 - Calage [58](#)
 - Caler sur un passage à zéro [59](#)
 - Focus du clavier [54](#)
 - Historique [29](#)
 - Inspecteur [39](#)
 - Ligne d'infos [35](#)
 - Liste des pistes [32](#)
 - Préréglages de zoom [57](#)
 - Présentation [27](#)
 - Fenêtre de projet (*Suite*)
 - Règle [34](#)
 - Sous-menu Zoom [56](#)
 - Zone de projet [28](#)
 - Zone droite [49](#)
 - Zone gauche [38](#)
 - Zone inférieure [44](#), [46–48](#)
 - Zoom [55](#)
 - Fenêtre des Marqueurs
 - À propos [238](#)
 - Fonctions [239](#)
 - Liste de marqueurs [240](#)
 - Fenêtre Lecteur vidéo [644](#)
 - Définition de la taille de la fenêtre [644](#)
 - Rapport largeur/hauteur [644](#)
 - Fenêtre Projet
 - Fenêtre contextuelle Transport [162](#)
 - Transport [36](#), [160](#)
 - Fichier de référence
 - Bibliothèque [372](#)
 - Fichiers AIFC
 - Exporter [611](#)
 - Fichiers AIFF
 - Exporter [612](#)
 - Fichiers audio
 - Pré-écoute dans la MediaBay [407](#)
 - Fichiers Flac
 - Exporter [615](#)
 - Fichiers FLAC
 - Importer [197](#)
 - fichiers MIDI [116](#), [202](#)
 - Pré-écoute dans la MediaBay [408](#)
 - Fichiers MP3
 - Exporter [612](#)
 - Importer [197](#)
 - Fichiers MPEG
 - Importer [197](#)
 - Fichiers Ogg Vorbis
 - Exporter [615](#)
 - Importer [197](#)
 - Fichiers ReCycle [201](#)
 - Fichiers REX [201](#)
 - Fichiers Wave
 - Exporter [610](#)
 - Fichiers Wave 64
 - Exporter [616](#)
 - Fichiers Wave Broadcast
 - Exporter [610](#)
 - Informations intégrées [702](#)
 - Fichiers Windows Media Audio
 - Exporter [613](#)
 - Importer [197](#)
 - Filtre Attribut
 - Appliquer dans la MediaBay [412](#)
 - Filtre d'attributs
 - MediaBay [411](#)
 - Filtre MIDI [699](#)
 - Fixer la vitesse [484](#)
 - Focus du clavier
 - Activer pour une zone [54](#)
 - Zones [54](#)
 - Fonctionnement des curseurs [686](#)
 - Fonctionnement des potentiomètres [686](#)

- Fonctions audio [312](#)
 - Analyse de spectre [315](#)
 - Détecter les silences [312](#)
 - Statistiques [317](#)
- Fondu d'entrée
 - Traitement hors ligne direct [304](#)
- Fondu de sortie
 - Traitement hors ligne direct [304](#)
- Fondus
 - Avec l'outil Sélectionner un intervalle [217](#)
 - Édition dans la boîte de dialogue [218](#)
 - Fondus automatiques [223](#)
 - Préréglages [218](#)
- Fondus automatiques
 - Réglages de piste [226](#)
 - Réglages globaux [225](#)
- Fondus enchaînés
 - Créer [220](#)
 - Défilement automatique [221](#)
 - Éditeur de fondu enchaîné simple [221](#)
 - Édition dans la boîte de dialogue [221](#)
 - Énergies égales [221](#)
 - Fondus symétriques [221](#)
 - Gains égaux [221](#)
 - Préréglages [221](#)
 - Zoom auto. [221](#)
- Format d’Affichage
 - Règle [34](#)
- Format de fichier d’enregistrement
 - Audio [183](#)
- Format de temps [167](#)
- Format de temps primaire
 - Sélection [167](#)
- Format temporel secondaire
 - Sélection [168](#)
- Formes d’ondes
 - Afficher [691](#)
- Fréquence d’échantillonnage
 - Synchronisé sur une Horloge externe [15](#)
- Fréquences d’images
 - Vidéo [642](#)
- G**
- Gain
 - Traitement hors ligne direct [304](#)
- Gain d’entrée
 - MixConsole [265](#)
- Gains égaux
 - Fondus enchaînés [221](#)
- Gammes automatiques [568](#)
- Gate
 - Module Strip [269](#)
- Gel
 - Instruments VST [438](#)
- Geler instrument [438](#)
- Geler les paramètres MIDI [470](#)
- Génération automatique de nouveaux fichiers audio
 - Bibliothèque [390](#)
- Gestion des fichiers de média
 - Bibliothèque [372](#)
- Gestionnaire de plug-ins VST [444](#)
 - Collections [445](#)
 - Fenêtre [445](#)
- Graphique de la forme d’onde [327](#)
 - Éditeur d’échantillons [327](#)
- Groupes de liaison [254](#)
 - Q-Link [254](#)
- H**
- Hampes des notes
 - Inversion de la direction [538](#)
- Hauteur de note
 - Changement pour les accords [512](#)
- Hauteur des pistes [122](#)
- Historique
 - Fenêtre de projet [29](#)
 - Historique des modifications [62](#)
- Historique des zooms
 - Fenêtre de projet [58](#)
- Horloge audio
 - À propos [622](#)
- Horloge MIDI
 - Destinations [626](#)
 - Synchronisation [622](#)
- Hub [64](#)
 - Désactiver [66](#)
 - Utilisation [694](#)
- I**
- I-notes (notes d’entrée) [561](#)
- Images de piste [120](#)
 - Afficher [120](#)
 - Explorateur [120](#)
- Importation
 - Fichiers audio [197](#)
 - Fichiers audio compressés [197](#)
- Importer
 - Audio de fichiers vidéo [200](#)
 - Fichiers FLAC [197](#)
 - fichiers MIDI [116](#), [202](#)
 - Fichiers MP3 [197](#)
 - Fichiers MPEG [197](#)
 - Fichiers Ogg Vorbis [197](#)
 - Fichiers REX [201](#)
 - Fichiers vidéo [641](#)
 - Fichiers WMA [197](#)
- Informations de bordure
 - Utilisation [694](#)
- Informations sur les composants système [295](#)
 - Exporter [297](#)
 - Gérer les composants système [296](#)
- Insérer et rechercher des médias
 - Bibliothèque [382](#)
- Insérer événement de ‘Reset’ à la fin d’un enregistrement [695](#)
- Inserts
 - MixConsole [266](#)
 - Préréglages de chaîne FX [266](#)
 - Utilisation pendant la lecture Scrub [704](#)

- Inspecteur
 - À propos [39](#)
 - Boîte de dialogue Paramètres [43](#)
 - Inspecteur de l'éditeur [41](#)
 - Inspecteur de piste [40](#)
- Inspecteur de l'éditeur
 - Ouvrir [41](#)
- Inspecteur de piste
 - Ouvrir [40](#)
- Instruments VST
 - Configuration [432](#)
 - Enregistrer les préréglages [437](#)
 - Geler [438](#)
 - Préréglages [436](#)
 - Utiliser VST System Link [637](#)
- Intensité des Contours de Forme d'Onde [691](#)
- Interface MIDI
 - Branchement [17](#)
- Interpoler les formes d'onde audio [691](#)
- Intervalle entre les enregistrements automatiques [694](#)
- Intervalle de sélection
 - Créer [149](#)
 - Édition [151](#)
 - Édition dans l'éditeur de piste de Contrôleur [525](#)
- Inverser la phase
 - Traitement hors ligne direct [305](#)
- Inversion
 - Audio [307](#)
 - MIDI [488](#)
 - Traitement hors ligne direct [307](#)
- L**
- L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru [702](#)
- L'automatisation suit les événements [683](#)
- Lancer configuration à la création d'un nouveau projet [694](#)
- Langue (Préférences) [694](#)
- Largeur du curseur [703](#)
- Latence
 - Optimisation [677](#)
 - VST System Link [629](#)
- Le contenu de l'éditeur s'aligne sur la sélection d'événement [690](#)
- Lecture
 - Désactiver le Feedback acoustique [686](#)
 - Exclusion d'événements de note [493](#)
- Legato [483](#)
- Les réglages globaux de lecture/écriture s'appliquent aux instruments VST [705](#)
- Ligne d'infos
 - Éditeur de partition [531](#)
 - Fenêtre de projet [35](#)
- Ligne de valeur statique
 - Automatisation [422](#)
- Limiteur
 - Module Strip [269](#)
- Lire l'automatisation [422](#)
- Liste des pistes
 - À propos [32](#)
 - Diviser [33](#)
- Longueurs des notes
 - Modification [537](#)
- Loudness
 - Statistiques [317](#)
- M**
- macOS
 - Activation du port [23](#)
 - Sélection du port [23](#)
- Manipuler autour du centre absolu
 - Éditeur d'événements de contrôleur [523](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [427](#)
- Manipuler autour du centre relatif
 - Éditeur d'événements de contrôleur [523](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [427](#)
- Manipuler verticalement
 - Éditeur d'événements de contrôleur [523](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [427](#)
- Marqueurs
 - À propos [237](#)
 - Attributs [240](#)
 - Exportation via MIDI [244](#)
 - Exporter [244](#)
 - ID [242](#)
 - Importation via MIDI [244](#)
 - Importer [244](#)
 - Marqueurs de cycle [237](#)
 - Marqueurs de position [237](#)
 - Réglages [240](#)
- Marqueurs de cycle
 - À propos [237](#)
 - Édition avec des outils [238](#)
 - Utilisation [237](#)
 - Zoom [58](#), [238](#)
- Marqueurs de position
 - À propos [237](#)
- Masquer les noms d'événements coupés [690](#)
- Masquer les notes muettes dans les éditeurs [686](#)
- MediaBay
 - À propos [391](#)
 - Actualiser les vues [401](#)
 - Affichage des sections [399](#)
 - Ajouter des favoris [400](#)
 - Analyser [400](#)
 - Attributs [411](#)
 - Bases de données de disque [417-419](#)
 - Commandes de navigation [399](#)
 - Favoris [401](#)
 - Fenêtre [397](#)
 - Fenêtres associées [415](#)
 - Filtre Attribut [411](#), [412](#)
 - Filtre du rating [405](#)
 - Filtre Type de support [404](#)
 - Filtres [411](#)
 - Initialiser filtre [412](#)
 - Masquer des sections [399](#)
 - Mélanger les résultats [403](#)
 - Navigateur de fichiers [400](#)
 - Opérations d'analyse [400](#)
 - Ouvrir dans l'Explorateur/Ouvrir dans le Finder [403](#)
 - Paramètres [419](#)

- MediaBay (*Suite*)
 - Pré-écoute [407](#)
 - Préréglages d'instrument [416](#), [417](#)
 - Préréglages de piste [416](#)
 - Raccourcis clavier [420](#)
 - Recherche textuelle [405](#), [406](#)
 - Rechercher l'emplacement des fichiers [403](#)
 - Résultats [402](#), [403](#), [407](#)
 - Sélectionner un type de média [404](#)
 - Types de médias [404](#)
 - Utilisation des fichiers de médias [412](#)
 - Mélanger MIDI dans la boucle [480](#), [481](#)
 - Mémoire tampon (Buffer)
 - Réglages [678](#)
 - Menu Transport
 - Fonctions [156](#)
 - Métadonnées
 - Nom d'auteur [695](#)
 - Nom d'entreprise [695](#)
 - Métronome [169](#), [171](#), [172](#)
 - Fenêtre de configuration [169](#)
 - Mettre à plat
 - Piste Arrangeur [230](#), [233](#)
 - MIDI Thru actif [695](#)
 - Monitoring [183](#)
 - Miroir
 - MIDI [489](#)
 - Mixage principal
 - Configuration [23](#)
 - MixConsole [245](#)
 - Aperçu voie [245](#)
 - Bloc-notes [276](#)
 - Courbe égaliseur [245](#)
 - Liaison de voies [254](#)
 - Onglet Visibilité [248](#)
 - Outils Zoom [249](#)
 - Ouvrir [245](#)
 - Panoramique [257](#)
 - Pré rack [264](#)
 - Préréglages d'égalisation [269](#)
 - Préréglages de chaîne FX [266](#)
 - Préréglages de Strip [275](#)
 - Racks [262](#)
 - Racks de voie [252](#)
 - Réglage du volume [260](#)
 - Rendre muet [257](#)
 - Section Fader [256](#)
 - Sections [245](#)
 - Sélecteur de voie [248](#)
 - Solo [257](#)
 - Solo inactif [257](#)
 - Types de voie [251](#)
 - Vumètres de niveau [260](#)
 - Zone inférieure [46](#)
 - MixConsole dans la fenêtre Projet [46](#)
 - Mode Champ de valeur/TimeControl [686](#)
 - Mode d'enregistrement MIDI [192](#)
 - Mode de coloration automatique des pistes [693](#)
 - Mode Haute qualité pour le Scrubbing [704](#)
 - Mode latence MIDI [695](#)
 - Mode Legato - Seulement entre les notes sélectionnées [687](#)
 - Mode Multi-processeur [678](#)
 - Mode Musical
 - À propos [345](#)
 - Modèles
 - Renommer [68](#)
 - Modes de Tempo
 - Piste tempo [596](#)
 - Tempo fixe [596](#)
 - Modification de la durée
 - Algorithmes [310](#)
 - Limitations [311](#)
 - Traitement hors ligne direct [307](#)
 - Modulation de la couleur de fond [691](#)
 - Molette de la souris pour régler le volume et les fondus [685](#)
 - Monitoring [181](#)
 - À propos [17](#)
 - ASIO Direct Monitoring [182](#)
 - Externe [181](#)
 - MIDI [183](#)
 - Via Cubase [181](#)
 - Monitoring automatique
 - Façon magnétophone [705](#)
 - Manuel [705](#)
 - Monitoring externe [181](#)
- ## N
- N-olets
 - Quantification [210](#)
 - Navigation
 - MixConsole [276](#)
 - Navigation avec le clavier
 - MixConsole [276](#)
 - Ne pas réinitialiser les événements de contrôleur suivis [695](#)
 - Niveau de réduction de l'automatisation [683](#)
 - Niveau des Sends [705](#)
 - Niveaux d'entrée [11](#)
 - Nom de l'événement
 - Afficher [690](#)
 - Nombre d'images [621](#)
 - Nombre maximum d'annulations [694](#)
 - Nombre maximum d'éléments dans la liste des Résultats [700](#)
 - Nombre maximum de fichiers de sauvegarde [694](#)
 - Normaliser
 - Traitement hors ligne direct [305](#)
 - Notation de hauteur de note [692](#)
 - Notes MIDI
 - Transposition (fonction) [479](#)
 - Numéros de notes MIDI [559](#)
- ## O
- O-notes (notes de sortie) [561](#)
 - Opacité lors de l'édition d'événements [690](#)
 - Options d'exportation MIDI [697](#)
 - Options d'importation MIDI [697](#), [698](#)
 - Options de crête des vumètres [260](#)
 - Maintenir les crêtes [260](#)
 - Maintenir toujours [260](#)
 - Options de fusion MIDI [481](#)

- Options de Position des vumètres [260](#)
 - Entrée [260](#)
 - Post-Fader [260](#)
 - Post-Panner [260](#)
 - Organisation des fichiers dans des sous-dossiers
 - Bibliothèque [387](#)
 - Outil Crayon
 - Dessiner des événements de note [509](#)
 - Outil de Sélection - Afficher infos supplémentaires [689](#)
 - Outil Ligne [510](#)
 - Dessiner des événements de note [509](#)
 - Édition d'événements dans l'affichage des contrôleurs [520](#)
 - Outil Rogner
 - Modification de la longueur des événements [511](#)
 - Outil Scrub [137](#)
 - Outil Sélectionner un intervalle [149](#)
 - Création de fondus [217](#)
 - Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement [689](#)
 - Ouvrir l'Éditeur d'effets après l'avoir chargé [707](#)
- P**
- Pads d'accords [578](#), [580-582](#)
 - Assignation d'accords [584](#), [585](#)
 - Assignation de télécommandes [589](#)
 - Commandes [582](#)
 - Configuration [582](#)
 - Création d'événements [595](#)
 - Déplacement et copie [586](#)
 - Enregistrer des accords [586](#), [587](#)
 - Enregistrer les préréglages [595](#)
 - Instrumentistes [591](#)
 - Joueur de patterns [592](#)
 - Lecture [586](#)
 - Menu contextuel [580](#)
 - Menu Fonctions [581](#)
 - Plage de télécommande des pads [588](#), [590](#)
 - Plusieurs pistes [593](#)
 - Préparatifs [582](#)
 - Préréglages [594](#)
 - Voicing adaptatif [592](#)
 - Voicings [591](#)
 - Zone [582](#)
 - Palette Transport [154](#)
 - Format d'Affichage [167](#)
 - Post-roll [168](#)
 - Pre-roll [168](#)
 - Présentation [154](#)
 - Sections [154](#)
 - Panneau de quantification
 - À propos [208](#)
 - Quantification sur un groove [212](#)
 - Quantification sur une grille [210](#)
 - Panoramique
 - Contourner [257](#)
 - MixConsole [257](#)
 - Panoramique MIDI
 - Paramètres de piste MIDI [465](#)
 - Paramètres de piste MIDI [465](#)
 - Paramètres MIDI [465](#)
 - Accordage Hermode [468](#), [469](#)
 - Intervalle [468](#)
 - Variations aléatoires [467](#)
 - Partitions
 - Imprimer [540](#)
 - Pattern
 - Pads d'accords [591](#)
 - Pédales
 - À la durée de la note [485](#)
 - Performance
 - À propos [677](#)
 - Optimisation [677](#)
 - Performances audio [679](#)
 - Performances audio
 - Optimisation [677](#)
 - Périphérique générique [454](#)
 - Périphériques MIDI
 - Définir un nouveau [473](#)
 - Édition de Patches [475](#)
 - Installation [473](#)
 - Manageur de périphériques [472](#)
 - Sélectionner des Patches [475](#)
 - Permutation stéréo
 - Traitement hors ligne direct [307](#)
 - Personnalisation
 - Couleurs [670](#)
 - Couleurs des vumètres [669](#)
 - Personnaliser
 - Barres d'outils [667](#)
 - Couleurs de l'interface utilisateur [670](#)
 - Inspecteur [667](#)
 - Ligne d'infos [667](#)
 - Palette Transport [667](#)
 - Phase
 - MixConsole [266](#)
 - Piste Arrangeur
 - Commandes des pistes [99](#)
 - Inspecteur [98](#)
 - Mettre à plat [230](#), [233](#)
 - Piste d'Accords [99](#)
 - À propos [563](#)
 - Assigner des pads [585](#)
 - Commandes des pistes [101](#)
 - Contrôle de la lecture MIDI ou audio [572](#)
 - Inspecteur [99](#)
 - Transformer en direct [572](#)
 - Piste de contrôleur
 - Configuration dans un préréglage [519](#)
 - Contrôleurs continus [522](#)
 - Éditeur [525](#)
 - Préréglages [518](#), [519](#)
 - Sélection de types d'événements [518](#)
 - Piste Échantillonneur
 - Charger des conteneurs MIDI [358](#)
 - Charger des échantillons audio [357](#)
 - Commandes de l'échantillonneur [357](#)
 - Commandes des pistes [97](#)
 - Inspecteur [94](#)
 - Transférer des échantillons sur des instruments [371](#)

- Piste Marqueur [111](#), [242](#)
 - Commandes des pistes [111](#)
 - Inspecteur [111](#)
- Piste Règle [112](#)
 - Commandes des pistes [112](#)
- Piste tempo [596](#)
 - Activer [597](#)
 - Changements de tempo [598](#)
 - Éditeur [596](#)
 - Mode [596](#)
- Piste vidéo [113](#)
 - Commandes des pistes [113](#)
 - Inspecteur [113](#)
- Pistes
 - À propos [77](#)
 - Accord [99](#)
 - Audio [80](#)
 - Colorier [119](#)
 - Déplacer [119](#)
 - Désactivation des pistes Audio [124](#)
 - Dupliquer [124](#)
 - Échantillonneur [94](#)
 - Groupe [106](#)
 - Instrument [85](#)
 - Marqueur [111](#)
 - MIDI [89](#)
 - Personnalisation des contrôles de piste [78](#)
 - Règle [112](#)
 - Renommer [119](#)
 - Répertoire [105](#)
 - Sélection [123](#)
 - Supprimer [118](#)
 - Vidéo [113](#)
 - Voie FX [101](#)
- Pistes Audio [80](#)
 - Commandes des pistes [84](#)
 - Inspecteur [81](#)
- Pistes d'automatisation
 - À propos [430](#)
 - Afficher [430](#)
 - Assigner des paramètres [431](#)
 - Masquer [430](#)
 - Rendre muet [431](#)
 - Supprimer [431](#)
- Pistes d'Instrument [85](#)
 - Commandes des pistes [88](#)
 - Inspecteur [85](#)
- Pistes de Groupe [106](#)
 - Commandes des pistes [110](#)
 - Inspecteur [107](#)
- Pistes de voie d'effet (FX)
 - Ajouter [286](#)
 - Commandes des pistes [104](#)
 - Inspecteur [101](#)
- Pistes de voie FX [101](#)
- Pistes Échantillonneur [94](#)
 - Bibliothèque [372](#)
 - Créer [358](#)
- Pistes MIDI [89](#)
 - Commandes des pistes [93](#)
 - Gel des paramètres MIDI [470](#)
 - Inspecteur [90](#)
- Pistes Répertoire [105](#)
 - Affichage des événements [125](#)
 - Commandes des pistes [106](#)
 - Inspecteur [105](#)
 - Modification de l'affichage d'événements [125](#)
- Plage d'Enregistrement MIDI en ms [702](#)
- Plug-ins
 - Gestion [444](#)
 - Installation [444](#)
- Plug-ins VST
 - Installation [444](#)
- Point de synchronisation
 - Réglage [59](#)
- Point de synchronisation au curseur [59](#)
- Points de punch [169](#)
- Police accord [692](#)
- Police de partition
 - Réglage [539](#)
- Polyphonie
 - Restreindre [487](#)
- Ports ASIO
 - Utilisation pour les données uniquement [634](#)
- Ports d'Entrée [16](#)
- Ports de Sortie [16](#)
- Ports manquants
 - Re-routage [73](#)
- Ports MIDI
 - Configuration [18](#)
- Ports Périphérique
 - Sélectionner pour des bus [23](#)
- Position EQ
 - Module Strip [269](#)
- Post-roll
 - Palette Transport [168](#)
- Pre-roll
 - Palette Transport [168](#)
- Préférences
 - Boîte de dialogue [681](#)
 - Couleurs [705](#)
 - Désactiver [676](#)
 - Enregistrer les préréglages [682](#)
 - Enregistrer seulement les préréglages sélectionnés [682](#)
- Préréglages
 - Pré-écoute à l'aide de l'Enregistreur de séquence [410](#)
 - Pré-écoute à partir d'un fichier MIDI [410](#)
 - Pré-écoute dans la MediaBay [410](#)
 - Pré-écoute via l'entrée MIDI [410](#)
 - Pré-écoute via le clavier de l'ordinateur [410](#)
- Préréglages d'instrument
 - Appliquer [416](#)
 - Charger dans la MediaBay [413](#)
 - Résultats [417](#)
- Préréglages de chaîne FX [266](#)
 - Charger dans la MediaBay [414](#)
- Préréglages de piste
 - À propos [126](#)
 - Appliquer [129](#), [416](#)
 - Audio [126](#)
 - Charger [129](#)
 - Charger dans la MediaBay [413](#)
 - créer [128](#)

-
- Préréglages de piste (*Suite*)
 - Créer [128](#)
 - Extraire le son [130](#)
 - Instrument [126](#)
 - MIDI [127](#)
 - Multipiste [127](#)
 - Pré-écoute dans la MediaBay [409](#)
 - Préréglages VST [127](#)
 - Préréglages de plug-in d'effet
 - Charger dans la MediaBay [414](#)
 - Préréglages de Strip [275](#)
 - Charger dans la MediaBay [415](#)
 - Préréglages de zoom
 - Fenêtre de projet [57](#)
 - Préréglages VST
 - Charger [129](#)
 - Pré-écoute dans la MediaBay [409](#)
 - Projets
 - À propos des fichiers de modèle [67](#)
 - À propos des fichiers de projet [66](#)
 - Activation [72](#)
 - Assistant de projet [66](#)
 - Configuration [68](#)
 - Créer [64](#), [66](#)
 - Emplacement [74](#)
 - Enregistrement [73](#)
 - Enregistrement de modèles [67](#)
 - Hub [64](#)
 - Ouvrir [72](#)
 - Ouvrir un projet récent [73](#)
 - Ports manquants [73](#)
 - Préparer l'archivage [75](#)
 - Retourner à la version précédente [74](#)
 - Sauvegarde [75](#)
 - Projets de modèle [67](#)
 - Projets récents [73](#)
 - Punch In [169](#)
 - En cas d'arrêt [701](#)
 - Punch In/Out
 - Modes d'enregistrement [180](#)
 - Punch Out [169](#)
 - Arrêt après automatique [701](#)
- ## Q
- Q-Link [254](#)
 - Quantification
 - À propos [205](#)
 - Débuts des événements MIDI [279](#)
 - N-lets [210](#)
 - Position d'origine [212](#)
 - Préquantification [212](#)
 - Région Q [210](#)
 - Swing [210](#)
 - Utilisation des préréglages de groove [210](#)
 - Quantification Groove [210](#)
- ## R
- Raccourcis clavier
 - À propos [652](#)
 - Charger [654](#)
 - Enregistrement [653](#)
 - Raccourcis clavier (*Suite*)
 - Importer [654](#)
 - Modifier [652](#)
 - Par défaut [655](#)
 - Rechercher [653](#)
 - Réinitialiser [654](#)
 - Supprimer [653](#)
 - Rack Channel Strip [269](#)
 - Compresseur [269](#)
 - Gate [269](#)
 - Limiteur [269](#)
 - Position EQ [269](#)
 - Préréglages [275](#)
 - Saturation [269](#)
 - Transformer [269](#)
 - Rack de Média
 - Ajouter des favoris [396](#), [397](#)
 - Explorateur de fichiers [396](#)
 - Favoris [392](#), [396](#)
 - Résultats [393](#), [394](#)
 - Vignette Instruments [396](#)
 - Zone droite [52](#), [391-393](#)
 - Rack VSTi
 - Zone droite [50](#)
 - Racks
 - MixConsole [262](#)
 - Racks de voie [252](#), [262](#)
 - Effets Send [276](#)
 - EQ [267](#)
 - Filtres [265](#)
 - Gain [265](#)
 - Inserts [266](#)
 - Phase [266](#)
 - Pré [264](#)
 - Routage [263](#)
 - Strips [269](#)
 - RAM
 - Enregistrement [184](#)
 - Rapport largeur/hauteur
 - Fenêtre Lecteur vidéo [644](#)
 - Re-Record
 - Activation [180](#)
 - Modes d'enregistrement [180](#)
 - Recouvrement avec Legato [687](#)
 - Récupération des enregistrements
 - Audio [186](#)
 - MIDI [193](#)
 - Redimensionnement des événements [141](#)
 - Réduire la taille du projet
 - Bibliothèque [388](#)
 - Rééchantillonnage
 - Traitement hors ligne direct [306](#)
 - Régions
 - À propos [134](#)
 - Convertir les régions en événements [134](#)
 - Créer avec la fonction Détecter les silences [314](#)
 - Événement ou sélection comme région [134](#)
 - Renommer [376](#)
 - Régions audio
 - À propos [133](#)

- Réglages des pads d'accords
 - Disposition des pads [594](#)
 - Instrumentistes [591](#)
 - Télécommande [588](#)
- Réglages rack [253](#)
 - Copie [262](#)
- Règle
 - Chronologie [490](#)
 - Fenêtre Projet [34](#)
 - Format d’Affichage [34](#)
- Remplacer enregistrement dans les éditeurs [702](#)
- Remplir la boucle [147](#)
- Rendre muet
 - MixConsole [257](#)
- Rendre muet Pre-Send si Muet est activé [705](#)
- Rendre muets des événements [148](#)
- Renommer
 - Clips [376](#)
 - Événements [141](#)
 - Pistes [119](#)
 - Régions [376](#)
- Repères
 - À propos [336](#)
 - Afficher [691](#)
- Répéter la boucle [483](#)
- Répéter les événements [146](#)
- Résolution d’affichage MIDI [695](#)
- Résultats dans la MediaBay
 - Configuration [402](#)
 - Gestion des fichiers de média [403](#)
 - Mélanger [403](#)
 - Réinitialiser [407](#)
- Rétablir en cas d’arrêt [695](#)
- Retourner au début en cas d’arrêt [703](#)
- ReWire
 - À propos [647](#)
 - Activer des applications [647](#)
 - Activer les voies [649](#)
 - Configuration [647](#)
 - Routage MIDI [651](#)
 - Voies [650](#)
- Routage
 - À travers les effets d’insert [281](#)
 - Bus d’entrée [263](#)
 - Bus de sortie [264](#)
 - MixConsole [263](#)
 - Voies de Groupe [264](#)
- S**
- Saturation
 - Module Strip [269](#)
- Scanner les dossiers uniquement quand la MediaBay est ouverte [700](#)
- Scanner types de fichier inconnus [700](#)
- Scinder
 - En événements de taille égale [144](#)
 - Événements [143](#)
 - Par intervalles [153](#)
- Se caler après un clic sur un espace vide [703](#)
- Secondes de pré-enregistrement audio [702](#)
- Section des faders (MixConsole) [256](#)
- Sections
 - Pads d’accords [591](#)
- Sections de l’Inspecteur
 - Afficher/Masquer [42](#)
- Sélecteur de couleur [670](#)
- Sélection
 - Pistes [123](#)
- Sélection automatique des événements sous le curseur [683](#)
- Sélection de pistes suit sélection d’événements [683](#)
- Sélectionner contrôleurs dans plage de note - Utiliser contexte de note élargi [687](#)
- Sélectionner piste en cliquant sur l’arrière-plan [683](#)
- Sélectionner Piste pour l’Écoute [567](#)
- Sélectionner un type de média
 - MediaBay [404](#)
- Sélectionner voie/piste si fenêtre des Configurations de voie est ouverte [688](#)
- Sélectionner voies/pistes si Solo est activé [688](#)
- Sends en Post fader [287](#)
- Sends en Pré fader [287](#)
- Séparer les contrôleurs MIDI [687](#)
- Séparer les événements MIDI [687](#)
- Si la taille des enregistrements des fichiers Wave dépasse 4 Go [702](#)
- Silence
 - Détection [312](#)
 - Insérer [153](#)
 - Supprimer [314](#)
 - Traitement hors ligne direct [307](#)
- Solo
 - MixConsole [257](#)
- Solo inactif
 - MixConsole [257](#)
- Sons de batterie [552](#)
 - Configuration [552](#)
 - Modification de la longueur des notes [555](#)
 - Réglages [559](#)
 - Visibilité [553](#)
- Sons de clic
 - Sons personnalisés [174](#)
- Sources d’horloges [622](#)
- Sub-frames de Timecode
 - Afficher [703](#)
- Suivre évts. [174](#), [695](#)
- Suivre piste d’Accords [573](#)
 - Accords [573](#)
 - Auto [573](#)
 - Directement [574](#)
 - Événements de gamme [574](#)
 - Synchronisation des données de piste [574](#)
 - Utilisation [572](#)
 - Voix individuelle [573](#)
- Supprimer
 - Contrôleurs [487](#)
 - Contrôleurs continus [487](#)
 - Contrôleurs MIDI [487](#)
 - Doubles [486](#)
 - Événements [139](#)
 - Silence [314](#)
- Supprimer la composante continue
 - Traitement hors ligne direct [305](#)
- Supprimer les pistes sélectionnées [118](#)

- Supprimer les recouvrements [683](#)
 - Poly (MIDI) [485](#)
 - Poly (Mono) [485](#)
 - Supprimer pistes vides [118](#)
 - Supprimer régions/repères de tous les traitements hors ligne [685](#)
 - Suspendre défilement automatique lors de l'édition [167](#)
 - Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu [707](#)
 - Swing
 - Quantification [210](#)
 - Symboles d'accord [692](#)
 - Symboles d'accords personnalisés [692](#)
 - Synchronisation
 - À propos [620](#)
 - Configuration [623](#)
 - Fonctionnement (mode Synchro) [626](#)
 - Préférences du Timecode [624](#)
 - Références de vitesse [622](#)
 - Source de Timecode [623](#)
 - Timecode [621](#)
 - Synchronisation des données de piste
 - Suivre piste d'Accords [574](#)
 - Synchroniser la sélection des programmes de plug-in et la sélection des pistes [707](#)
 - Système audio VST [11](#)
- T**
- Taille du cache de la mémoire des miniatures [708](#)
 - Taper le tempo [600](#)
 - Télécommande
 - À propos [449](#)
 - Apple Remote [463](#)
 - Assignation des commandes [456](#)
 - Assigner des commandes [453](#)
 - Automatisation [452](#)
 - Configuration [450](#)
 - Configuration des ports MIDI [450](#)
 - Configuration des télécommandes MIDI [455](#)
 - Connexions [449](#)
 - Éditeur de télécommandes [458](#)
 - Options globales [452](#)
 - Périphérique générique [454](#)
 - Réinitialiser [451](#)
 - Tempo
 - Régler définition en fonction du tempo [602](#)
 - Tempo fixe
 - Configuration [600](#)
 - Mode [596](#), [600](#)
 - Temps de maintien des crêtes des vumètres [700](#)
 - Temps de maintien des vumètres [700](#)
 - Temps de pré-enregistrement
 - Enregistrement audio [186](#)
 - Texte de partition
 - Ajouter [538](#)
 - Édition [539](#)
 - Timecode
 - Normes [621](#)
 - Synchronisation [621](#)
 - Timecode MIDI
 - Destinations [625](#)
 - Touche de base
 - Commandes de l'échantillonneur [369](#)
 - Touches mortes [666](#)
 - Touches mortes des outils [666](#), [689](#)
 - Traitement audio
 - Bibliothèque [387](#)
 - Traitement hors ligne direct [298](#)
 - Traitement des plug-ins
 - Suspendre [279](#)
 - Traitement hors ligne direct
 - À l'aide des raccourcis clavier [309](#)
 - À propos [298](#)
 - Agrandir plage d'édition [302](#)
 - Appliquer [301](#)
 - Appliquer à plusieurs événements [301](#)
 - Barre d'outils [300](#)
 - Bibliothèque [387](#)
 - Enveloppe [303](#)
 - Fenêtre [299](#)
 - Fondu d'entrée [304](#)
 - Fondu de sortie [304](#)
 - Gain [304](#)
 - Inverser la phase [305](#)
 - Inversion [307](#)
 - Modification de la durée [307](#)
 - Modifier [302](#)
 - Normaliser [305](#)
 - Permutation stéréo [307](#)
 - Principes de fonctionnement [299](#)
 - Raccourcis clavier [309](#)
 - Rééchantillonnage [306](#)
 - Silence [307](#)
 - Supprimer [302](#)
 - Supprimer la composante continue [305](#)
 - Traiter les événements audio muets comme s'ils étaient supprimés [685](#)
 - Tranches
 - À propos [336](#)
 - Transformer
 - Module Strip [269](#)
 - Transformer en direct
 - Piste d'Accords [572](#)
 - Transport [160](#)
 - Fenêtre Projet [36](#)
 - Présentation [161](#)
 - Sections [161](#)
 - Transposition
 - Fonction MIDI [479](#)
 - Type de calage
 - Fenêtre de projet [59](#)
 - Type de grille
 - Fenêtre Projet [61](#)
 - Type des nouveaux points de tempo [597](#)
 - Type HMT
 - Accordage Hermode [469](#)
 - Types d'accords de base
 - Appliquer aux notes sélectionnées [515](#)
 - Types de voie
 - MixConsole [251](#)

U

- Utilisation des données MIDI
 - Outils et fonctions permettant de [549](#)
- Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée [690](#)
- Utiliser les commandes de navigation haut/bas uniquement pour la sélection de pistes [683](#)

V

- Valeur de quantification [536](#)
- Valeurs de note
 - Réglage [536](#)
- Vélocité
 - Fonction MIDI [486](#)
 - Modification pour des événements de note [522](#)
- Vélocité MIDI
 - Édition [486](#)
- Verrouiller Enregistrement [194](#)
- Vidéo
 - Codecs [640](#)
 - Configuration du studio [643](#)
 - Écoute dynamique (Scrub) [645](#)
 - Édition [645](#)
 - Extraire l'Audio [645](#)
 - Formats [639](#)
 - Importer [641](#)
 - Lecture [643](#)
 - Périphériques de sortie [640](#)
 - Vignettes [642](#)
- Vignettes
 - À propos [642](#)
 - Fichiers cache de vignettes [642](#)
- Visibilité
 - MixConsole [248](#)
- Vitesse de l'Avance rapide/du Rembobinage [703](#)
- Voicing des accords
 - Modification [513](#)
- Voicings [569](#)
 - Bibliothèque [569](#)
 - Configuration des paramètres [569](#)
 - Décalage d'octave [569](#)
 - Intervalle [569](#)
 - Piano [569](#)
 - Sous-ensemble de bibliothèque [569](#)
 - Voicings automatiques [569](#)
- Voicings automatiques [569](#)
- Voicings de piano [569](#)
- Voies
 - Liaison [254](#)
- Voies de Groupe
 - Ajout d'effets d'insert [282](#)
 - Routage [264](#)
- Voies de Groupe - État muet s'applique aussi aux canaux d'origine [705](#)
- Voix individuelle
 - Suivre piste d'Accords [573](#)
- Volume
 - MixConsole [260](#)
- Volume MIDI
 - Paramètres de piste MIDI [465](#)
- Volume Scrub [704](#)

VST

- Ports d'Entrée [16](#)
- Ports de Sortie [16](#)
- VST 2 [279](#)
- VST 3 [279](#)
- VST 3
 - Suspendre le traitement du plug-in [438](#)
- VST System Link
 - À propos [627](#)
 - Activation [631](#)
 - Configuration [628](#)
 - Configuration minimale [627](#)
 - Connexions [628](#)
 - Latence [629](#)
 - Mettre les ordinateurs en ligne [632](#)
 - MIDI [634](#)
 - Réglages [630](#)
- Vumètres
 - Réglages [260](#)
- Vumètres de niveau (MixConsole) [260](#)

W

- Word Clock
 - À propos [622](#)

Z

- Zone de projet [28](#)
 - Affichage d'événements [33](#)
 - Barre d'outils [29](#)
 - Liste des pistes [32](#)
 - Règle [34](#)
- Zone droite [49](#)
 - Rack de Média [52, 391, 394](#)
 - Rack VSTi [50](#)
- Zone gauche [38](#)
 - Inspecteur [39](#)
- Zone inférieure [44](#)
 - Configuration [45](#)
 - Échantillonneur [47](#)
 - Éditeur [48](#)
 - MixConsole [46](#)
 - Pads d'accords [46](#)
 - Sélectionner un éditeur MIDI [49](#)
- Zones
 - Focus du clavier [54](#)
 - Zone de projet [28](#)
 - Zone droite [49](#)
 - Zone gauche [38](#)
 - Zone inférieure [44](#)
- Zoom
 - Adapter la grille au zoom [55](#)
 - Contenus audio [56](#)
 - Fenêtre de projet [55](#)
 - Marqueurs de cycle [58](#)
 - Sur des marqueurs de cycle [238](#)
- Zoom des pistes [122](#)
- Zoom rapide [683](#)
- Zoomer pendant le positionnement dans l'échelle temporelle [703](#)
- Zoomer sur des pistes [122](#)